2-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



Test: Comanche over the Edge

TEST: JUDGMENT RITES

Raumschiff Enterprise auf neuer Mission

SPECIAL FX MIT DEM PC

Hollywood-Tricks fürs Heim-Video



ROCK AUF CD-ROM

Peter Gabriel interaktiv

ADVENTURE-LÖSUNGEN

Sam & Max • Larry 6 Gabriel Knight



Test: Winter Olympics

TEST: LILLEHAMMER '94

Winter-Olympiade zum Mitspielen

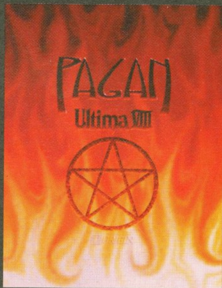
RAMba Zamba: Kampf dem Speicherfrust • **Ultima 8:** Das Programmier-Tagebuch • **Streitgespräch:** Privateer gegen Elite II • **Man Enough:** Flirt-Simulator auf CD-ROM • **Doom:** Der 3D-Feger im Test


ORIGIN®
We create worlds.®

Software und Handbuch in deutscher Sprache.
Intel 486™ DX2 empfohlen.













Pagan™: Ultima® VIII versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sogar Ihre Seele verteidigen müssen.

Durch die zahlreichen kinoähnlichen Effekte und die spannenden Handlungssequenzen ist Pagan die Inkarnation von Ultima. Mit zahlreichen animierten Sequenzen geht dieses Fantasy-Epos an die Grenzen der Vorstellungskraft und präsentiert perfekte Realität.

Ein komplettes, eigenständiges Spielerlebnis, für das keine Ultima-Erfahrung notwendig ist. Zusätzlich wird das Speech Accessory Pack angeboten, durch das dieses Abenteuer noch mehr an Atmosphäre gewinnt.

Begleitet vom 4-Kanal-Digitalklang liefert Pagan zehnmal so viele Grafiken wie seine Vorgänger. Nicht weniger als 1200 Bewegungsstufen lassen Ihren Avatar laufen, kämpfen, springen, balancieren, klettern und sich auf gegnerische Objekte stürzen.

NEHMEN SIE DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE IN IHRE HÄNDE!

Stellen Sie sich dem bösen Guardian. Er plant die totale Kontrolle über ganz Britannia und will Sie als gefallenes Idol eines zerstörten Imperiums präsentieren. Die direkte Konfrontation mit dem Guardian ist nur noch eine Frage der Zeit...

Verbünden Sie sich mit Außerirdischen, und schlagen Sie die elementaren Titanen mit ihren eigenen Waffen, um sich so einen Platz im Druidenpentagramm zu sichern.

Pagan: Ultima VIII - Für alle Origin-Fans und die, die es werden wollen.

"Die einzig wahre Rollenspielüberraschung..."
Powerplay.

Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt:Tel. 05241/24307, Fax. 05241/24244.

Von Lord British handsignierte Sonderedition von Ultima VIII erhältlich. Interesse? Rufen Sie uns an.

Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 1/93



Leider schon vergriffen.

Ausgabe 2/93



14 Soundblaster im Test • Lösungen: Sherlock Holmes, King's Quest VI, Quest F. Glory III • Tests: Alone in the Park, Amazon, Amberstar, Battlechess,...

Ausgabe 3/93



Test z.B.: Solitaire für Windows, Ultima Underworld II, WWF European Rampage • Tips & Tricks: Comanche, Alone in the Dark, Clouds of Xeen - Klein & Fein - Goblins 2 • ...

Ausgabe 4/93



Leider schon vergriffen.

Ausgabe 5/93



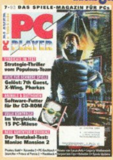
Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Land O´Lore: Vorschau der neuen Rollenspiel-Serie • Tests • Tips & Tricks: Shadow of the Comet, Secret of the Rainforest - Technik-Treff • ...

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung

Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • U.v.a.

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 22

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!
Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ______

BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ___ : DM ___

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ___ : DM ___

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ___

Name,Vorname ______

Straße ______

PLZ, Ort ______

Unterschrift ______

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

ANSPRUCH UND WIRKLICHKEIT

Natürlich gibt es nur gute Spiele. Kein Hersteller der Welt druckt auf seine Schachtel Sprüche wie »Ein durchschnittliches Ballerspiel; Sie sollten es trotzdem kaufen, weil wir die Kohle für den neuen Firmenwagen brauchen« oder »Keiner mag es, außer dem Geschäftsführer, der die Lizenz eingekauft hat, die wir jetzt abstottern müssen«. Nein, jedes Spiel ist immer das Beste, Schönste, Schnellste, Komplexeste und Realistischste. Steht ja auf der Packung.

Da ist es manchmal nur noch grotesk zu nennen, welch schlappe Endergebnisse dann auf unseren Tischen landen. Ganz deutlich sieht man es an dieser Ausgabe, die hauptsächlich Tests von Titeln enthält, die rund um Weihnachten erschienen sind. Einige Hersteller haben das realisiert: Zum ersten Mal in der Geschichte unseres Testteams (immerhin seit knapp sieben Jahren im Geschäft) mußten wir Spiele für einen Test im Laden kaufen, weil mancher Produzent einfach keine Muster an die Presse schickte - vielleicht, weil man sich der Qualität des Produkts schmerzhaft bewußt war?

Am 10. Dezember 1993 stellte aber eine kleine Firma, die nur »billige« Shareware-Programme produziert, die PC-Spielewelt auf den Kopf. Der wahre Hit des letzten Monats hieß eindeutig »Doom« - und war umsonst. Ein komplettes Spiel mit 9 Levels verschenkten (!) die Programmierer, um auf die beiden Nachfolger mit jeweils weiteren 9 Levels aufmerksam zu machen. Das Programm schlägt dabei die Konkurrenz aus dem Profi-Lager um Längen - aber lesen Sie selbst unseren Test auf Seite 38.

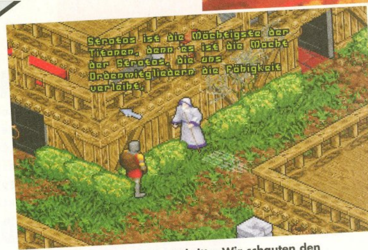
Statt von der »schnellsten 3D-Grafik« monatelang zu reden, haben die Doom-Leute sie einfach gemacht. Denn wenn die Demo nicht so brillant wäre, würde niemand die restlichen Teile kaufen. Aber wir wollen trotzdem allen Herstellern aufmunternd zurufen: Investiert doch ein paar Groschen mehr in die Entwicklung und ein paar weniger in markige Packungssprüche.

Viel Spaß mit allen Ihren neuen Spielen, ob geschenkt oder gekauft, wünscht

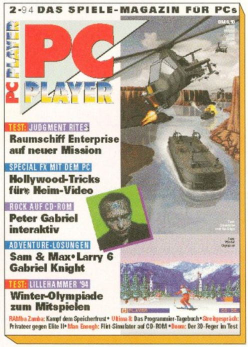
Ihr PC-Player Team

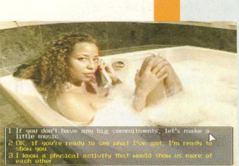


PC PLAYER



»Ultima 8« macht Fortschritte: Wir schauten den Origin-Programmierern über die Schultern **8**





Sachen gibt's: »Man enough« ist der erste »Dating Simulator«. Mit geschmeidiger Konversation becirct der Spieler die digitale Damenwelt.

94

AKTUELL

ULTIMA 8 ERWACHT **8**
Tagebuch aus Texas: Die Geburt des neuen Origin-Rollenspiels

DAS BLAUE WUNDER **12**
Neu von Blue Byte: Battle Isle II und Die Siedler

INFOWELT **13**
Die neuen Heim-Anwendungen auf einen Blick

FRONTIER GEGEN PRIVATEER **14**
Das PC Player-Streitgespräch

READ.ME **16**
Neue Spielebücher im Test

KURZMELDUNGEN **18**
Rund ums PC-Entertainment

HITPARADEN **20**
Aktuelle Spiele-Charts

REDAKTEUR GESUCHT **20**
Stellenanzeige in eigener Sache

WERTUNGS-VERFALLSDATUM **33**
Erläuterungen zu den neuen Referenzspielen

SOFTWARE

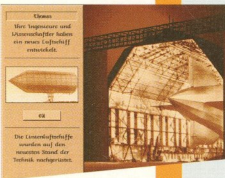
ROCK 'N' ROM **22**
Peter Gabriel, Herbert Grönemeyer, Beatles & Co: Die Musikindustrie setzt auf interaktive CD-ROMs

BIZARRE ANWENDUNG: EXODUS **100**
Ein »Bibel-Lernspiel« vermittelt theologisches Wissen

BUG REPORT **102**
PC Player deckt auf: Programmierfehler in aktuellen Spielen

SHAREWARE **104**
Drei neue Top-Spiele aus den USA

KEINE PANIK: SPEICHERSORGEN **106**
So verwalten Sie Ihren RAM-Haushalt optimal



Runter kommen Sie immer: Werden Sie reich und berühmt mit Ihrer eigenen Zeppelin-Fluglinie

58

HARDWARE

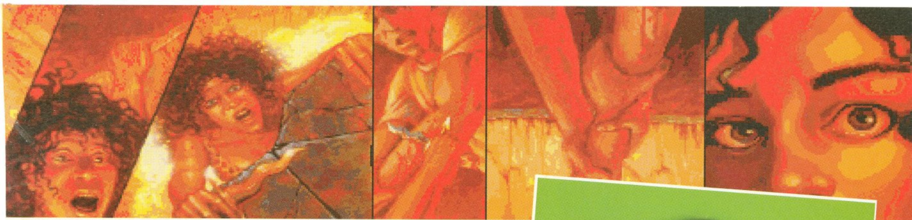
HARDWARE-KAUFTIPS **26**
So vermeiden Sie Kompatibilitäts-Frust bei PC-Erweiterungen

VIDEO-TRICKS MIT DEM PC **28**
Motzen Sie Ihr nächstes Home-Video mit Spezialeffekten aus dem Computer auf

CYBERMAN-PRAXISTEST **32**
Hält die „rüttelnde Maus« den Erwartungen stand?

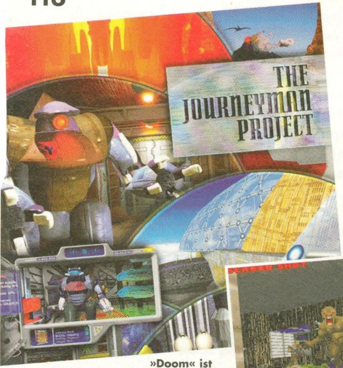
CD-ROM-SPIELE

BEHOLDER-TRILOGIE **98**
DARK SUN: SHATTERED LANDS .. **98**
INCA 2 .... **92**
JOURNEYMAN PROJECT **96**
LOST IN TIME **99**
MAN ENOUGH **94**



Sierra hat diesen Monat neue Episoden der Adventure-Serien »Police Quest« und »Quest for Glory« veröffentlicht. Zu »Gabriel Knight« bieten wir neben dem Test auch die Komplettlösung.

116



Peter Gabriel interaktiv: Das demnächst erscheinende CD-ROM des Rockstars zeigt Video-Clips und erlaubt Remixes der einzelnen Songs **22**

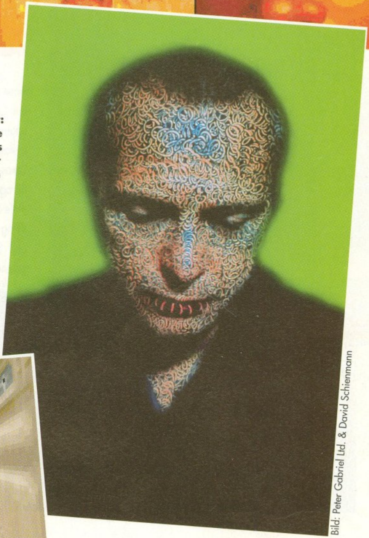
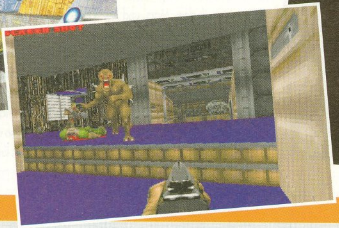


Bild: Peter Gabriel Ltd. & David Schienmann

»Journeyman Project« für PC: Den Test finden Sie in unserem Sonderteil für CD-ROM-Spiele

96



»Doom« ist endlich da: Den Test des 3D-Action-Knallers lesen Sie ab Seite **36**

SPIELE-TESTS

BLOODNET 56
BUBBLE DIZZY 42
CIVILIZATION (Hall of Fame) 90
CIVILIZATION FÜR WINDOWS 91
COMANCHE OVER THE EDGE 66
CRAZY FOOTBALL 82
CYBERRACE 84
DOOM 36
DUNGEON HACK 60
FIRE AND ICE 85
FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT 62
GABRIEL KNIGHT 48
INCREDIBLE TOONS 76
INNOCENT 50
JUDGMENT RITES 44
KRUSTY'S FUN HOUSE 79
LITTIL DIVIL 80
MARIO'S TIME MACHINE 58
OSCAR 86
POLICE QUEST 4 52
QUEST FOR GLORY 4 83
RYDER CUP GOLF 83
SUBWAR 2050 64
TERMINATOR RAMPAGE 40
T.F.X. 72
WALLS OF ROME 78
WINTER OLYMPICS 74
ZEPPELIN 88

RUBRIKEN

EDITORIAL 5
REFERENZSPIELE 34
STARKILLER 101
IMPRESSUM 127
TECHNIK-TREFF 129
LESERBRIEFE 131
VORSCHAU 133
FINALE 134

TIPS & TRICKS

DRACULA UNLEASHED 128
FRONTIER (ELITE II) 124
GABRIEL KNIGHT 116
HAND OF FATE 112
JURASSIC PARK 124
LEISURE SUIT LARRY 6 121
PRIVATEER 125
REBEL ASSAULT 124
SAM & MAX 108
SILVER BALL 124
WING COMMANDER ACADEMY 124

Spiele-Tagebuch

ULTIMA 8 ERWACHT

Erleben Sie die Geburt des neuesten Ultima-Rollenspiels mit: Unser Mitarbeiter Rolf Busch führt bei Origin Tagebuch, während am letzten Feinschliff von »Pagan« gearbeitet wird.





Mit »Ultima 8 – Pagan« verspricht Origin ein ganz besonderes Rollenspiel-Ereignis: neue Grafik, neue Bedienung und parallel zur US-Veröffentlichung eine komplett deutsche Version. Als Übersetzungs-Überwacher wurde der Journalist Rolf D. Busch Ende '93 für ein paar Wochen nach Texas eingeflogen, um sich vor Ort um die Qualität des Programms zu kümmern. Prima Gelegenheit für Rolf, einen Insider-Report über die sagenhafte Softwarefirma abzuliefern. Die Endphase einer Ultima-Geburt, dokumentiert von Avatars Deutschlehrer.

8. November 1993, gegen 14 Uhr, an Bord des Fluges LH 436 Frankfurt-Dallas

»Ein Flug mit dem Jumbo, das ist nicht schlimmer als eine Busfahrt« – diesen netten Spruch haben mir die Kollegen gestern noch mit auf den Weg gegeben, um mir meine panische Flugangst zu nehmen. Und jetzt sitze ich irgendwo 10.000 Meter über den Orkney-Inseln und beginne zum ersten Mal in meinem Leben, mich in einem Flugzeug halbwegs wohl zu fühlen. Im Kopfhörer ein »Lufthänsa prisänts«-Special über Leonard Cohen und im Schoß ein ausgezeichneter Battletech-Roman – was will ich mehr?

Aber vielleicht ist es ja gar nicht die Kombination aus Calamares, Kaffee und Cohen, die für dieses ungewohnte Gefühl sorgt. Vielleicht ist es ja auch einfach mein ungewöhnliches Reiseziel: Austin, Texas, Research Boulevard. Denn dort liegt das neue Bürogebäude von Origin. Ja, genau, das ist diese »We create Worlds«-Softwareschmiede, die neben Wing- und Strike-Commandern, neben Privateer und Shadow Caster auch das Ultima-Imperium geschaffen hat. Sieben Rollenspiel-Giganten tragen schon diesen Schriftzug (der letzte davon war bekanntlich sogar zweiteilig), außerdem gibt's da noch die beiden Underworlds und ein wenig Kleinkram wie Abenteuer auf dem Mars und so. Ein respektables Programm, das »Lord British« alias Richard Garriott und sein Team da anzubieten haben.

Ein Luftloch sowie die Live-Übertragung von 0,1 Liter Mineralwasser aus Nachbars Plastikbecher auf mein linkes Hosenbein in Kniehöhe unterbrechen kurzfristig meinen Gedankengang. Wo war ich? Ach ja, Lord British und Ultima. Vor ein paar Wochen auf der Londoner ECTS-Messe überraschte er sogar Geschäftspartner Electronic Arts, als er eine fast fertige Version von »Ultima 8« aus dem Hut bzw. Koffer zauberte. Für mich noch überraschender allerdings das Angebot, an der deutschen Version mitzuarbeiten. Beta-Testing und Hilfe bei der Übersetzung vor Ort in Texas? Schaffe ich, habe ich schon oft genug gemacht (wenn auch nicht bei einem solchen Kult-Programm wie Ultima).

10. November, Austin, Texas. 17 Uhr Ortszeit, also etwa Mitternacht in Germany.

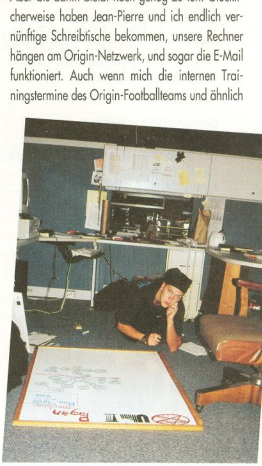
Mit ungelenken Fingern hacke ich auf einer amerikanischen Tastatur herum, vertausche Buchstaben und Satzzeichen. Gut, daß ich nie 10-Finger-Blindflug gelernt habe; wäre hier rausgeschmissenes Geld. Außerdem knabbert immer noch ein leichter »Jet Lag« an meiner Kondition und Konzentration. Die ganze Reiserei hat dank verschobener, verspäteter und gecancelter Flüge solide 24 Stunden gedauert, und viel Zeit zum Ausschlafen war seitdem nicht. Zusammen mit Jean-Pierre, der sich um die französische Version kümmert (und der eine ebenso lange Anreise hinter sich hat) sitze ich in einer Ecke der Abteilung »QA« (»Quality Assurance«), wo die Techniker uns provisorisch einen Tisch mit zwei PCs und Netzwerkanschluß gezimmert haben.

Nach einem Händeschüttel-Marathon am Montag und einer langsam verdauten Flut von Namen wurde unser Arbeitseifer erstmal etwas gedämpft: »Spielt Euch mal ein bißchen in die englische Version rein, die Übersetzungen werden wohl erst nächste Woche fertig.« – Oops. Naja, ist vielleicht ganz gut, schließlich hat sich bei Folge Nummer 8 eine ganze Menge geändert gegenüber den Vorgängern. Neue »Engine«, neues Outfit für den Avatar, komplett neue Landschaft (nix mehr Britannia, Freunde...) – das will erst mal verdaut werden.

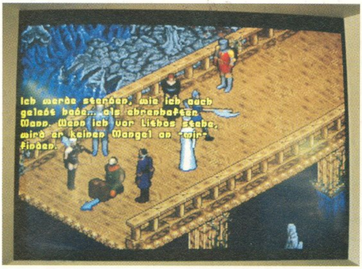
13. November, 19 Uhr Ortszeit. Schon wieder im Origin Building.

Bis Dienstag zur nächsten »Producers Conference« soll eine »Play through«-Version von Ultima 8 fertig sein, also eine Fassung, die sich ohne Cheats von Anfang bis Ende durchspielen läßt. Im Moment heißt es nämlich noch oft genug »Nach der Unterhaltung mit Mythran bitte nicht nach East Tenebrae teleportieren, sonst hängt sich der Editor auf«. Derartige Tricks wird es zwar auch weiterhin geben, aber zumindest das Grundgerüst der Handlung soll ab Dienstag »sauber« spielbar sein.

Aber bis dahin bleibt noch genug zu tun. Glücklicherweise haben Jean-Pierre und ich endlich vernünftige Schreibtische bekommen, unsere Rechner hängen am Origin-Netzwerk, und sogar die E-Mail funktioniert. Auch wenn mich die internen Trainingstermine des Origin-Footballteams und ähnlich



»Wer testet denn morgen den Feuer-Plot?« – Don Derouen malt eine neue Jobtafel



Erste zaghafte Deutschversuche bei der Exekution: Shaana ist die Dame mit der Axt vorne links

wichtige Messages weniger interessieren, steckt doch auch jede Menge Interessantes im Netz, besonders im Unterverzeichnis »Projects«. Schade, daß ich versprechen mußte, nichts zu verraten...

Fast die komplette Testabteilung und sämtliche Entwickler werden dieses Wochenende nicht viel vom sonnigen Wetter mitbekommen. Die Bug-Jagd strebt einem neuen Höhepunkt entgegen, ich verpasse knapp das Jubiläum, als ich auf Bug Nummer 1998 stoße («Wenn ich auf dem Plateau weit genug nach oben springe, verschwindet der Avatar im Felsen.«). Der 2000. erwischte Programmierfehler wird mit einer Zigarettenpause auf der Veranda gefeiert. Um uns herum riecht ganz Texas nach Samstags-Barbecue.

16. November, 22 Uhr, Rund um die Kaffeemaschine

Fast hätten wir es geschafft. Die Play-through-Version war fast abgehakt, als uns doch noch zwei »Plotstopper« auffielen, also Fehler, die ein sauberes Durchspielen des Handlungsfadens unmöglich machen. Wer konnte auch ahnen, daß diese komische Zauberin sich zur Mittagszeit woanders aufhält oder... Moment mal, wer wird denn hier Lösungstips geben? Auf jeden Fall muß die Conference heute ohne U8-Erfolgsmeldung auskommen.

Die QA-Crew ist fast noch vollzählig hier, alles wartet auf die neue Version 1.27, die für 19 Uhr angekündigt war. Don und Sean spielen solange mit einem Modell der USS Enterprise (für Fans: 1701-D, also die Next-Generation-Version), das sich Starr heute gekauft hat. Nichts gegen digitalisierte Originalgeräusche, aber wenn Don nochmal auf den Photon-Torpedo-Knopf drückt, muß ich wohl leider rübergehen und ihm weh tun. Naja, wir sind alle etwas runter mit den Nerven.

Die Details werden jetzt nach und nach eingebaut. Heute habe ich auch die erste (noch inoffizielle, weil handgestrickte) deutschsprachige Version auf dem Bildschirm gehabt. Zwar haben die Gegenstände immer noch englische Namen, aber in einigen Unterhaltungen wird schon Deutsch gesprochen. Aber Übersetzerin Kirsten hat wohl noch ein paar Dutzend Überstunden vor sich, bevor alles drin ist, was rein muß. Ich kümmere mich solange schon mal um die Übersetzung des Handbuchs, damit Hintergrundgeschichte und Dokumentation der Zaubersprüche auch schön zu dem passen, was sich auf dem Bildschirm abspielt.

Mit den ersten deutschen Texten werden aber auch die Probleme deutlich, die eine Simultan-Herstellung des Spiels in drei Sprachen mit sich bringt. Kaum haben wir den Sprechtext eines Charakters von allen Bugs gesäubert, alle seine/ihre Sprachfehler korrigiert und die Datei auf Logik- und Tippfehler abgeklopft, da kommt eine neue Idee aus dem Untergrund (sprich: von den Programmierern einen Stock tiefer). Meist begleitet von Kommentaren wie »Vorsicht, diese Spielfigur ist jetzt spielentscheidend; leider mußten wir sie dafür in die Halle des Bergkönigs umpflanzen und ihren Text zum größten Teil neu schrei-

ben.« Ähm, Kirsten, ich hoffe, Du hast heute abend nichts weiter vor...?

Mittwoch, 17. November, morgens um 5 Uhr, einige Inches rechts von meinem tauben linken Ohr.

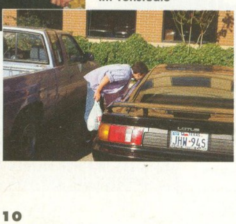
Solltet Ihr jemals in die Lage kommen, Software-Übersetzungen oder Beta-Tests für amerikanische Firmen zu absolvieren, dann nehmt in Euren Vertrag auf, daß Fernsehgeräte mit Football-Übertragungen nach Mitternacht einen gewissen Mindestabstand von Eurem linken Ohr einhalten müssen. Ich habe einen solchen Paragraphen aus schierer Unachtsamkeit für überflüssig gehalten und muß nun teuer dafür bezahlen (mit der Gesundheit des erwähnten Ohres: die Ärzte haben aber noch Hoffnung, daß es nicht permanent so weiterpfeift). Es ist ja schön, daß Oilers und Steelers für soviel Begeisterung bei den Kollegen sorgen, aber muß der einzige Fernsehempfänger ausgerechnet a) einen Meter neben meinem Computer stehen und b) akustisch das gesamte noch anwesende Personal versorgen?

Aber zumindest hat der sportliche Hochgenuß die Belegschaft wachgehalten, bis die neue Version ankam (allerdings wird die jetzt wohl keiner mehr ernsthaft testen). Irgendwie hatte niemand Lust, nach Hause zu gehen, die Jungs unten in der Entwicklung waren auch noch gut drauf, und so kam die neue Version dann eben um 4 Uhr morgens rüber. Don hat sich von der Enterprise auch ganz leicht losreißen können, nachdem er Todds ferngesteuerten Jeep entdeckt hatte. Wissen Sie, was »qwsedrftgyhujikolp« ist? Ein Zwei-Zoll-Offroad-Reifen, der über einen Parcours aus Pinwänden, Spieleverpackungen, Monitoren und Printout-Stapeln endlich den Tisch erklommen hat und seinen Abdruck auf der Tastatur hinterläßt...

Irgendwie glaube ich nicht mehr daran, daß hier in der nächsten Zeit wieder seriös gearbeitet wird. Ich schätze, ich gehe jetzt ein paar Stunden schlafen.



»Ssanks, Weiltkätt Lieder, wie ahr on aua Wäi« – Rolf D. Busch sorgt für kompetenten deutschen Akzent im Tonstudio



»Stimmt, Chris Roberts ist nicht mehr drin« – Jean-Pierre bewundert die automobile Chefetage

Freitag, 19. November. Kurz nach 9 Uhr, also noch im Halbschlaf...

Es ist schon ein gutes Gefühl, vom Netzwerk-Server mit dem abgewandelten Firmenmotto begrüßt zu werden – »Login RBUSH – Good Morning Rolf: YOU create worlds«.

Gerüchte, wonach die verworrenen Gänge des Origin-Buildings als Vorbild für die Dungeons in den Ultima-Unterwelten gedient haben sollen, enthalten mit Sicherheit einen Kern Wahrheit. Wie ich übrigens auch einige andere Ultima-Orte hier in Austin wiedergefunden habe (zumindest dem Namen nach); »Bee Cave« etwa, Fans aus Ultima 7 in Erinnerung, ist hier ein beliebtes Ausflugsziel im Südwesten.

Falls übrigens die Sache mit der Enterprise, dem Football und dem Offroad-Reifen so geklungen hat, als wären hier ein paar alberne Spielkinder am Werk, dann stimmt das nur teilweise. Immerhin sind Don, Sean und Starr die Projektleiter für das QA der englischen, deutschen und französischen Fassung von U8 (in dieser Reihenfolge). Und das sind bei einem Millionen-Dollar-Objekt wie Ultima bestimmt keine unwichtigen Posten. Ein Spielkind im besten Sinne muß man schon sein für einen Job wie diesen.

Montag, 22. November, 8 Uhr morgens; im Halbschlaf.

Gar nicht erst nachdenken über den Montagmorgen, gleich reingestürzt in die Arbeit und vom Server die neueste Version geladen – Wow, endlich eine offizielle deutsche Fassung! Noch ein paar Bugs in den Dateien für die Gespräche, aber bei dem Umfang sind ein paar Tippfehler und logische Errors wohl kaum zu vermeiden. Zum Glück für mich, sonst brauchte ich ja nicht hier zu sitzen. Heute werde ich mich zu den einzelnen Spielfiguren hin-cheaten und ein paar gepflegte Konversationen führen. Am Mittwoch werde ich dann mal ein deutsches Play Through versuchen; mal sehen, wie weit ich schon komme.

Eine Warnung noch an potentielle Käufer der Strike-Commander-CD: Bei dieser Silberling-Fassung wird auch ein deutscher Pilot im Team mitfliegen, und er wird Sie über Ihre Soundblaster-Karte mit einem fürchterlichen Akzent anbrüllen. Zu meiner Verteidigung möchte ich nur betonen, daß mein Englisch üblicherweise etwas besser ist als in diesen Samples. Aber wie meinte Übersetzungschef Jean-Marc: »Wenn wir schon mal einen Deutschen hier haben, dann kann er auch gleich bei der Sprachausgabe mithelfen. Aber gefälligst mit starken Akzent, sonst könnten wir's ja auch selber machen.« Ei sink sis iss nott ä propplemm, ssör. Wildcat One, I'm going down...

Mittwoch, 24. November, mittags, kurz nach dem Truthahn.

Manche Henker sind einfach zu niedlich. Gleich zu Beginn von Ultima 8 darf/muß der Spieler einer Exekution beiwohnen – Kopf ab für den armen Juwelier Toran. Doch das bedauernswerte Opfer spielt bei den Testern mittlerweile nur noch eine Nebenrolle. Die aus- und axtführende Dame namens Shaana hingegen hat nicht nur in der Abteilung QA inzwischen eine beachtliche Fan-Gemeinde. Das mag an ihrer Vorliebe für knappe, schwarze Bekleidung liegen, die so nett mit dem blonden Haar kontrastiert, oder auch an der aufregenden Art, wie sie das Beil schwingt.

Wie auch immer: Das erste selbstgeschriebene Poster mit der Forderung, Shaana die Hauptrolle in Ultima 8 zu geben, tauchte Gerüchten zufolge schon zwei Tage nach ihrer Geburt im Arts Department auf. Geläufigster Spitzname der Lady mit dem Kultfigur-Potential: »Executionary Babe« (manchmal auch »Axecutive Babe«). Inzwischen hat das Programmierer-Team auf starken Druck der Spieltester ihre Rolle erheblich ausgebaut, sie erweist sich im weiteren Verlauf des Spiels als eigentlich ganz nett, ist in Wirklichkeit... also das findet mal schön selber raus. Über die schriftlich als Verbesserungsvorschlag eingereichte Forderung, das Schlafzimmer in Shaanas Haus in Tenebrae mit Lederpeitschen und Folterwerkzeugen grafisch aufzurüsten, ist noch nicht endgültig entschieden worden...

Ab morgen ist dieses Büro (und alle anderen in Amerika) verwaist: Thanksgiving steht an, das erste der Nahrungsmittel-intensiven Feste der Holiday Season. Alle Truthähne hier trauen sich seit Wochen nur noch in Tarnung auf die Straße.

Heute mittag gab's daher schon das obligatorische Betriebsfestessen zum Turkey Day, frei nach dem Motto »Der Chef spendiert den Truthahn, ihr bringt den Rest mit, und dann essen wir alles gemeinsam auf.« Gute Idee, macht Spaß. Überhaupt hat das betriebseigene Festkomitee alle Hände voll zu tun, denn Gemeinschaftsgeist hat hier einen hohen Stellenwert.

So zu beobachten etwa bei der Happy Hour an jedem zweiten Freitag: Alle zwei Wochen ist hier nämlich Zahltag, nicht wie bei uns üblich einmal im Monat. Und was macht man an den Freitagen dazwischen, wenn es keinen Paycheck gibt? Genau: Girlanden aufhängen, Kartoffeln kochen, Cola kaltstellen und feiern. Ein paar aufmunternde Worte der Geschäftsleitung dürfen natürlich auch nicht fehlen, aber es darf währenddessen weitergeflippert werden. Danach ist dezentes Abflocken ins Wochenende gestattet und in der nächsten PC Player folgt der abschließende zweite Teil dieser Story.

(Rolf D. Busch/hl)

“Ich kann mich noch gut erinnern, wie aufgeregt ich beim ersten Mal war...”



Dagegen waren meine Übungsflüge das reinste Zuckerschlecken. Es gab keine plündernden Gegner, mit Sprengstoff beladene Zero-Kampfflugzeuge oder Kate-Bomber, die aus dem Sonnenaufgang geradewegs auf mich zuflogen.

Aber dann ertönte das Signal, und ich war hellwach. Meine Sinne registrierten den Gestank brennenden Öls, die Gischt des Salzwassers und wurden durch den ohrenbetäubenden Lärm der Motoren und Flaggeschütze betäubt. Im Cockpit verschwammen die Instrumente vor meinen Augen. Aber als mir der Einsatzleiter den Befehl zum Starten signalisierte, übernahm mein Fluginstinkt die Kontrolle über meine Wildcat. Ich ließ die Maschine aufheulen, bekreuzigte mich und düste los.

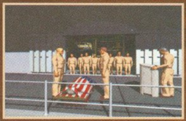
Innerhalb von wenigen Sekunden schoß ich über den blauen Pazifik, und alles erschien so einfach. Aber als mir die ersten Kugeln um die Ohren flogen, gab es keine Zweifel mehr. Ich mußte den Lauf der Geschichte ändern, um den Männern, die Pearl Harbour, Midway und Guadalcanal mit dem Leben bezahlten, einen Dienst zu erweisen. Und ich wollte zurück nach Hause, um Dich wiederzusehen.

Bis dahin mache ich es mir erst einmal im Himmel gemütlich...

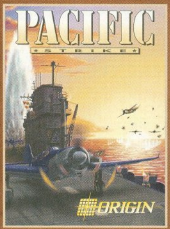
PACIFIC STRIKE











ORIGIN

We create worlds.

Zusätzliche Sprachausgabe (Speech Accesory Pack) erhältlich.

Intel486™ DX2 empfohlen.

EA DIRECT

Vertrieb durch Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh. Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307.

Preview: »Die Siedler« & »Battle Isle«

DAS BLAUE WUNDER

Die Battle-Isle-Schöpfer von Blue Byte lassen sich in ihrem Tatendrang nicht bremsen und starten zu Jahresbeginn mit zwei PC-Neuerscheinungen durch.

Das rheinisch-westfälische Industriegebiet ist traditionell durch die Kohleförderung und seine Stahlwerke bekannt. Die Schwerindustrie liegt jedoch darnieder und die Strukturprobleme dieses gebeutelten Landstrichs türmen sich höher als die Abraumhalden in den erstaunlich blauen Himmel. Dieses Chaos scheint der Kreativität förderlich zu sein, denn eingeklemmt zwischen der Hafenstadt Duisburg und der Angestellten-Metropole Essen befindet sich in Mülheim der Sitz eines ausgesprochen erfolgreichen deutschen Softwarehauses. »Blue Byte« machte sich besonders durch die beiden Strategiespiele »Battle Isle« und »History Line 1914-1918« in der Branche einen Namen. Das Konzept eines komplexen Strategiespiels gepaart mit schnell erlernbarer Bedienung ging auf: Nachdem die Programme im deutschsprachigen Raum die Hitparaden stürmten, nahm kürzlich die amerikanische Firma SSI eine übersetzte History-Line-Version als »The Great War 1914-1918« in ihren Vertrieb.

Mit »Battle Isle 2« soll ein würdiger Nachfolger das Licht der Computermonitore erblicken und neue Maßstäbe setzen. Auf den ersten Blick fällt auf, daß das Spielfeld nicht mehr wie bisher für die beiden gegnerischen Parteien in zwei Bereiche geteilt ist. Andererseits ist es jetzt möglich, bis zu sieben Spieler einzubeziehen. Ob der Mehrspielermodus letztlich in der Praxis »funktioniert«, muß sich noch erweisen. Geblieben ist die zweidimensionale Kartendarstellung, auf der sich die Einheiten verschieben lassen. 55 neue Panzer, Schiffe und Flugzeuge warten auf ihren Einsatz. Eisenbahnlinien, Gebäude und Straßen dürfen bei Bedarf gebaut werden, um die Logistik zu verbessern.

Fahrzeuge hinterlassen bei Bewegungen Spuren, und sich ändernde Wetterverhältnisse können Ihre bisherige Taktik zunichte machen. Schlamm und Schnee erschweren das Fortkommen, die gegnerischen Luftstreitkräfte bedrohen die Stellungen und ständig sollte Nachschub produziert werden.

Am beeindruckendsten wirken sicherlich die Animationen. Raytracing und Vektorgrafik dienen geschickt eingesetzt der Illustration der Fahrzeugtypen und Kampfsequenzen.

Bei ersten Vorführungen hinterließ sowohl die Qualität als auch die Geschwindigkeit der Darstellung einen positiven Eindruck. Ob Luftangriffe, U-Boot-Attacken oder Panzerschlachten – unter Berücksichtigung des jeweiligen Geländes erfolgt eine dreidimensionale Präsentation des stattfindenden kriegerischen Geschehens.

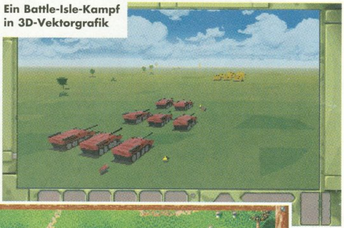
Zusammengehalten wird die Handlung durch diverse Zwischensequenzen rund um den Überlebenskampf der drullischen Zivilisation gegen Skynet-Titan. Ein beiliegender Roman wird Strategiefreunden als Lektüre für langweilige S-Bahn-Fahrten dienen.

Das zweite Eisen im Software-Feuer sind »Die Siedler«. Offensichtlich inspirierte der Bullfrog-Klassiker »Populous« die Programmierer. Allerdings ist man hier kein allmächtiger Gott, der nebenbei Land aus dem Meer aufsteigen läßt und mit links Gebirge einebnet. Stattdessen starten Sie in den 30 Szenarien mit einem Schloß als Ausgangbasis und versuchen, sich gegen computergesteuerte Charaktere durchzusetzen. Schlüssel zum Erfolg ist eine funktionierende Wirtschaft; hinter diesem trockenen Begriff verbergen sich ganz fundamentale Dinge: Bäckereien und Schlachthöfe produzieren Nahrung, benötigen allerdings Lieferungen von Müllern respektive Schweinezüchtern, die wiederum auf Korn für Mehl bzw. Futtergetreide angewiesen sind. Fleißige Angler andererseits überfischen ihren See mitunter recht schnell.

Baumaterial – Holz und Steine – erfordern einen ähnlichen Aufwand. Metalle und Kohle haben gleichfalls eine äußerst wichtige Funktion und sind Rohstoff für Werkzeuge.

Bis zu 64.000 Bewohner mit 20 verschiedenen Berufen – vom Fährmann über den Schmelzer zum Geologen – erwarten einen geschickten Einsatz der vorhandenen Ressourcen. Früher oder später stoßen Sie auf Konkurrenten, die auf Ihre Kosten expandieren wollen. Die kriegerischen Auseinandersetzungen besteht nur, wer beizeiten für eine ausreichende Verteidigung vorgesorgt hat. Wer mag kann sogar gegen einen menschlichen Gegenspieler antreten.

Die beiden Produkte sollen ab Februar in den Händlerregalen stehen; für Battle Isle II ist eine erweiterte CD-ROM-Version geplant. (tw)



Ein Battle-Isle-Kampf in 3D-Vektorgrafik



»Die Siedler« wuseln zahlreich über den Bildschirm



Battle Isle II lockt mit flotten Animationen

Neue Infowelt-Produkte

WISSENS-EXPLOSION

Von der Zimmerpflanze bis zum Ski-Paradies: Intercomputer erweitert die Infowelt-Reihe um einen ganzen Stapel neuer Titel.

Ein weiterer Schwung an Intercomputer-Produkten drängt derzeit in die Händlerregale. Mittlerweile wird fast jedes gängige Fachbuchthema von der Newcomer-Softwarefirma abgedeckt. Die **Welt der Sterne** enthält Daten zu 1000 Sternen und Sternbildern, wobei auch die Astrologie nicht ausgeklammert ist. In der **Welt der Dinosaurier** tummeln sich 140 der ausgestorbenen Riesenechsen samt Stammbaum und Erkenntnissen zu deren Ernährungsgewohnheiten.

Einblicke in die Entwicklung der Luftfahrt, der Dampfmaschine oder des Elektromotors gewährt die **Welt der Technik**. Wichtige Persönlichkeiten und Erfindungen werden Ihnen mit Animationen, Texten und Grafiken nahegebracht. Einen umfassenderen Anspruch erhebt die **Welt des Wissens** – ob die Entwicklung der Physik, Grundlagen der Genetik oder die Geschichte der Psychologie – die unterschiedlichsten Fachgebiete sind hier abgedeckt. Informationen zu den Naturwissenschaften, Technik, Mensch, Gesellschaft, Kunst und Religion werden abgerufen.

Einen historischen Abriß großer Pioniertaten verspricht **Entdeckungen der Welt**. Angefangen mit den Wikingern und Marco Polo geht es über die Südpolexpeditionen bis hin zum Mondflug. Der menschliche Körper ist Gegenstand von **Mensch und Gesundheit**. Funktionsabläufe im Organismus, Krankheiten und ein Fitnesstest sind Bestandteile dieser Software. Ein Ausflug in die Botanik findet mit der **Welt der Zimmerpflanzen** statt. Zur Auswahl des passenden Gewächses, der Aufzucht und Pflege werden nützliche Ratschläge gegeben. Urlaubsplanung steht im Mittelpunkt von **Ski-Paradies '94**, bei dem wichtige europäische Skigebiete mit den dort befindlichen Hotels auf die Diskette gebannt sind. **Formel I 1950–1993** ist hingegen eine Datenbank mit Informationen zu den letzten 40 Jahren Grand Prix. Die Rennen der Saison 1993 können Sie Runde für Runde am Bildschirm in einer Übersichtsgrafik mitverfolgen. Nach so viel starrem Sitzen am Computer lockert **Fitneß per PC** die müden Knochen und verspannten Muskeln. Die angebotenen Übungen lassen sich zu einem auf die individuellen Bedürfnisse zurechtgeschnittenen Trainingsprogramm kombinieren. Ernährungstips und Hinweise zur Vermeidung von Verletzungen runden die Software ab.

Alle Produkte sind auf Disketten erhältlich und kosten etwa 100,- DM. Ausführliche Tests der interessantesten Titel folgen in den nächsten Ausgaben. **(tw)**



Die Formel-I-Rennen des vergangenen Jahres können Sie am Computer verfolgen



Der Skiurlaub wird am PC geplant



FRONTIER



Teut Weidemann ist schon seit Jahren in der Spieleentwicklung aktiv. Er leitet die Software-Entwicklungsabteilung der Werbeagentur Rauser. Er behauptet: Frontier wird zu Unrecht in die Pfanne gehauen.

Haben wir den Elite-Nachfolger unterbewertet? Ist Privateer wirklich das beste Weltraum-Spiel? Vertreter beider Meinungen lassen in unserem ersten Streitgespräch die Argumente und die Fetzen fliegen.

Wenn sich zwei nicht einigen, dann streiten sie sich. Für die Zuschauer bedeutet das nicht nur gute Unterhaltung, sondern auch handfeste Information. Wer beide Seiten eines Themas kennt, kann sich umso besser seine eigene Meinung bilden. Beim PC Player-Streitgespräch geht es jeden Monat um heiße Themen rund um PCs und Spiele. Wenn Sie einen Vorschlag für ein Streitgespräch haben, oder selber daran teilnehmen wollen, dann schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort »Streitgespräch«, Gruber Straße 46 a, 85586 Poing.

In unserer ersten Diskussion geht es um die Frage, welches der beiden aktuellen Weltraum-Monumentalspiele das Beste ist. Branchen-Guru Teut Weidemann nimmt Partei für »Frontier – Elite II«, welches in unserem Test nicht gerade gut wegkam. Boris Schneider verteidigt die in der PC Player bezogene Position. In ihrem Gespräch gingen die beiden hart, aber fair mit dem Diskussionspartner um – keiner hat ein blaues Auge; Teut und Boris tauschen immer noch Weihnachtskarten aus.

BORIS: Frontier war für mich die größte Enttäuschung des Jahres 1993. Anstatt 10 Milliarden Planeten zu programmieren, hätte sich David Braben um eine vernünftige Benutzerführung und eine Story kümmern sollen. Immer nur fliegen und handeln und kämpfen, ohne Ziel – warum soll ich das spielen? Bei Privateer hingegen habe ich eine annehmbare Story und optisch reizvolle Menüs – das Auge spielt doch immer mit, oder?

TEUT: Eine vernünftige Story hat den Nachteil, daß du das Spiel nach einer Woche in die Ecke stellst. Da hat Privateer mehrere Megabytes Story, in welcher man das nächste Kapitel aber nur lesen darf, wenn man ein drei Jahre altes Actionspiel erfolgreich beendet. Die Story hätte besser in ein SF-Adventure gepaßt. Frontier kann man hingegen immer wieder weiter spielen. Man ist frei und an keine Vorgaben des Programmes gebunden, spielt sozusagen eine Unendliche Geschichte. Und gerade weil das Auge mitspielt: die Bitmap-Flugsequenzen von Privateer sind doch seit zwei Jahren überholt und gehören nicht in ein 3D-Flugprogramm, egal welcher Art.

BORIS: Von wegen überholt. Wenn ich mir zehn Leute von der Straße hole und frage »Was sieht schöner aus?«, dann zeigen mit Sicherheit acht Leute auf die Privateer-Screenshots. Apropos drei Jahre altes Actionspiel: Wieviel Jahre Elite auf dem Buckel hat, will ich jetzt nun wirklich nicht abzählen...

TEUT: Erstmal zum drei Jahre alten Ballerspiel Wing Commander: Daß die Bitmap Grafiken damals jeden vom Hocker rissen, bestreite ich nicht. Heutzutage sollten Programmierer aber endlich mal die Nachteile der Methode begreifen: Pixelige Grafik, kein Entfernungsgefühl zu den Objekten, keine echten, tiefen Objekte, also auch keine »3D-Simulation«. Was nützt bunte Technik, wenn daraus nur ein einfaches Spiel gemacht wird? Bei Frontier habe ich einen tiefen Raum mit realen Objekten, welche ich von jeder Seite anschauen kann, wo ich besser schätzen kann, wie weit sie entfernt sind. Die 3D-Technik von Frontier ist zur Zeit die beste Polygontechnik am Markt: Schattierte Objekte, Rundungen und mehr Detail, sogar Schrift wird dargestellt.

BORIS: Und was nutzen mir die »realen« Objekte, wenn der Weltraum so leer ist? Das Privateer-3D funktioniert für ein Actionspiel doch ganz ordentlich – sonst würde es ja keiner durchspielen und auch niemand Wing Commander kaufen. Daß man keine Flugsimulation mit dem System machen kann, weiß Origin selber – Strike Commander verwendet ja eine ganz andere Technik als Privateer. Aber im Weltraum, bei einem Reflex-orientierten Actionspiel mit einem Hauch Strategie, habe ich doch lieber einen bunten pixeligen Planeten als einen roten Kreis. Und das Vektorgrafik-System von Frontier mag ja wirklich gut sein, aber dann ist es gewaltig unterverkauft. Die paar langweiligen Texturen fallen einem nur auf, wenn man sie abschaltet. Explosionen sehen in Frontier einfach lächerlich aus. Und die »Texte« auf Schiffen und in Raumdocks sind doch auch nur Tarnung, um abzulenken, daß es in 10 Milliarden Sonnensystemen offensichtlich nur einen Hersteller von Weltraumhäfen und Weltraumstationen gibt. Ich wage mal zu behaupten, daß nicht Frontier, sondern Strike Commander die beste in einem Spiel eingesetzte Polygon-Technik hat.

TEUT: Das Privateer-3D funktioniert für ein Actionspiel ganz ordentlich, aber nicht gut genug. Eine 3D Simulation sollte Raumgefühl vermitteln und Tiefe erzeugen. Man hätte das bei Privateer viel besser machen können, wäre es nicht ein »flaches« Actionspiel. Wegen der Technik können wir uns die Köpfe noch lange einschlagen. Aber du warst ja auch der Meinung, X-Wing sei nicht so gut, weil es eben kein Wing Commander ist.

BORIS: Halt mal, ich habe nie gesagt, X-Wing sei nicht so gut, weil es anders als Wing Commander ist! Ich habe Punkte aufgezählt, in denen Wing Commander X-Wing eindeutig schlägt. Beispielsweise bei der Story und dem etwas besseren Missionsaufbau. Ich habe aber nie unterschlagen, daß X-Wing für Simulations-Freaks sicher mehr Spielgehalt hat. Und beide sind wesentlich interessanter zu spielen als Frontier, bei dem man nur ziellos durch den Raum jagt.

TEUT: Es ist doch umgekehrt: Ich kenne keinen, der Privateer nochmal angefaßt hat, nachdem er die gesamte Story gesehen hat. Origin baut diese so raffiniert ein, daß der Hersteller noch mehr Geld mit

GEGEN PRIVATEER

dem nächsten Missions-Paket verdient. Kramst du Privateer noch mal raus, nachdem du es durchgespielt hattest? Bei Frontier gibt es wenigstens Gründe, am Joystick zu bleiben: Geld machen, Ränge erreichen, neue Planeten erforschen, andere Berufe versuchen, schmuggeln, und so weiter.

BORIS: Halt mal, halt mal – wie ist das mit den Berufen gemeint? Der Unterschied, ob ich als Pirat oder für die Armee arbeite, ist in Frontier doch nur marginal: Es ändert sich nur der Grund, warum ich jemanden abschieße. Da stößt man dann auch schnell auf das, was man in der Industrie gerne als »Hyping« bezeichnet: Wenn da auf der Packung von 82 Missionstypen geredet wird, ist das gewaltig geschönt. Die Realität ist doch, daß es 82 Texte gibt, die noch per Zufallsgenerator mit einem Planeten und einem Preis gefüllt werden. Und zu den 82 »Missionen« gehören sogar die Bettelbriefe »Spenden Sie für...«, die man am schwarzen Brett erhält und gefahrlos ignoriert.

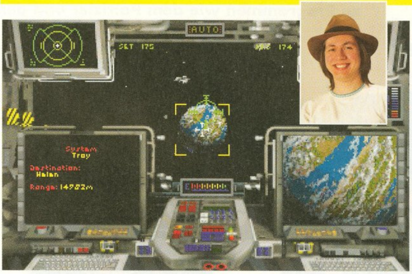
TEUT: Nein, es ändert sich nicht nur der Gegner, man limitiert sich auch schnell seine Handelszonen, ist in vielen Systemen sehr unerwünscht, wenn man bestimmte Laufbahnen einschlägt. Gut, das mit den Missionen war wohl wirklich Marketing-Hype, aber hier ist Origin doch der Weltmeister; soll ich jetzt mal die Strike Commander-Werbung auseinandernehmen?

In Privateer kann man zwar weiterfliegen, aber das Ganze ist doch sehr klein. Es gibt viele Leute, die daran interessiert sind, wie ein »richtiges« Sternensystem aussehen kann, und das wird in nur in Frontier simuliert.

BORIS: Für die Zeitspanne von zehn Jahren, die zwischen den beiden Elite-Programmen liegen, hat der gute Braben spielerisch eigentlich nix neues dazu erfunden. Durch das Abschaffen der Handvoll witziger Einzel-Missionen hat er sogar einen Schritt zurück gemacht. Sonnensystem-Simulationen und ein neues Flugmodell kann man doch nicht ernsthaft als »spielerische« Fortschritte bezeichnen oder?

Ganz ketzerisch gefragt: Was soll man denn bei Wing Commander weiterentwickeln? Bei Privateer hat man das gemacht – daß da mehr drinnen steckt, dank des Handelns, als in Wing Commander, wirst selbst du nicht abstreiten.

Und die Benutzerführung: Frontier stellt da ja neue Negativ-Rekorde auf. Benutzerquälung wäre wohl besser. Muß ich die Karte jetzt rotieren? Muß ich



Boris Schneider testete sowohl Privateer wie auch Frontier für PC Player. Er war vor vielen Jahren vom ersten Elite total gefesselt. Trotzdem ist er ist der Meinung: Frontier ist Nepp, Privateer das wahre Elite II.

einen Planeten nun anklicken, oder von Hand zentrieren? Mal ganz abgesehen von dem irrwitzigen Kopierschutz.

TEUT: Ja, aber was machst du denn, wenn du bei Privateer die Story durchgespielt hast?

BORIS: Wenn ich die Story bei Privateer geschafft habe, dann lehne ich mich zurück und freue mich, daß ich was wirklich Großes erreicht habe. So ein Erfolgserlebnis wie das verdammte Steltek-Schiff endlich loszuwerden bietet Frontier doch nun wirklich nicht: »Guck mal, noch ein Planet!« – Ha-ha!

TEUT: Vielleicht ist es auch falsch, Privateer mit Frontier zu vergleichen: Story und Space-Action zu vermischen ist eine Geschichte, eine echte Space-Simulation eine andere. In welches Extrem man geht, mehr Story oder mehr Simulation, ist doch reine Geschmackssache. Mal ein paar Fragen: Macht das Handeln bei Privateer wirklich Spaß? Muß man für ein »Handelsspiel« nicht zuviel kämpfen?

BORIS: Gegenfrage: Macht das Handeln in Frontier denn Spaß? Auch wieder eine Geschmacksfrage, nicht? Es gibt ja auch Programme, bei denen wirklich nur gehandelt wird, ohne Action, und die sich blendend verkaufen – vom »Patrizier« über diverse Fußballmanager bis zur guten alten »Hanse«. Ja, es gibt Leute, denen macht das Handeln Spaß.

Also laß mich meine Gegenfrage besser so formulieren: Macht das Handeln bei Frontier MEHR Spaß als bei Privateer? Ich sage: Nein, weil das Umfeld bei Frontier einfach nicht stimmt. Und die ganze Kämpferei-Diskussion: In erster Line dreht sich Privateer nun mal um die Action. Ansonsten könnte ich ja die Flugszenen wirklich weglassen und mich einfach von Planet zu Planet beamen, oder »Patrizier« spielen. Ich glaube nicht, daß der Käufer des Spiels was anderes erwartet, nachdem er die Bildschirmfotos auf der Packung gesehen hat.

TEUT: Hättest du die Origin-Spiele auch privat gekauft und bezahlt? Was würdest du denn sagen, wenn du Wing Commander zum dritten Mal kaufst, von den Speech Packs, Mission-Disks und anderen Kinkerlitzchen mal abgesehen?

Wahrscheinlich ist es ein Fehler, zwei Programme wie Frontier und Privateer zu vergleichen, darum auch die Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern. Ich habe festgestellt, daß die PC-Spieler enttäuscht waren, während die Amiga-Benutzer begeistert Frontier spielen. Wahrscheinlich liegt hier der Knackpunkt: Hätte Frontier ein paar Megabytes mehr Grafiken als Dekoration gehabt und den Sound als Speech-Pack verkauft, dann wäre es wahrscheinlich besser angekommen.

BORIS: Das extra zu kaufende Speech Pack ist doch etwas, worüber wir uns bei PC Player in den Tests auch aufregen. Mehr Megabytes, mehr Grafik – meine Rede. Wenn da nämlich ein ganzes Team dran gesessen hätte, statt der Ein-Mann-Show David Braben, wären viele der offensichtlichen Fehler nicht begangen worden. Und dann hätte es vielleicht sogar weniger, dafür aber gehaltvollere Planeten und Missionen gegeben. Wer gar keine Geschichte erzählen will, braucht auch keine Grafik.

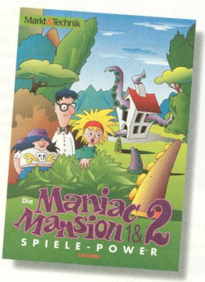
Aber in einem Punkt hast Du wohl Recht: Frontier und Privateer sind, trotz gleicher Grundvoraussetzung, einfach inkompatibel. Wer das eine mag, wird das andere hassen – und umgekehrt. Trotzdem war unsere Diskussion sehr belebend – mal sehen, ob die Spielehersteller all diese Kritik wahrnehmen und in ein Super-Spiel integrieren können, das uns beiden gefällt. **(Teut Weidemann/bs)**

Neue

READ.ME

Spielebücher

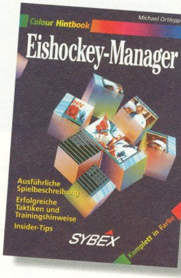
Tentakel-Retter werden mit zwei Büchern unterstützt – die Colour Hintbooks von Sybex hingegen versprechen Tips zu Programmen wie dem Patrizier und dem Eishockey-Manager.



Zwei Tentakel-Bücher

Wie soll man die Welt retten, wenn man dauernd an irgendwelchen Rätseln in mysteriösen Zeitzonen hängenbleibt. Zwei Verlage erbarmten sich der verzweifelten Abenteuerspieler und veröffentlichen nun entsprechende, mit Farbfotos illustrierte Lösungsbände. Beide Bücher beschäftigen sich sowohl mit »Day of the Tentacle« wie auch dem darin enthaltenen Vorgänger »Maniac Mansion«. Sowohl im Markt&Technik-Werk als auch dem fünf Mark preiswerteren Sybex-Hintbook wird die Lösung in Form einer Geschichte erzählt. Leider verzichteten die Autoren darauf, Tips im Frage-Antwort-Stil zu geben, so daß man stets den Gesamttext durchkämmen muß, um ein Problem zu bewältigen. Immerhin wurde bei Sybex an eine knappe Schritt-für-Schritt-Lösung gedacht, während der M&T-Band eine Gegenstandsliste mit Fundort und Verwendungszweck enthält.

Der sprachliche Stil ist im Markt&Technik-Buch von Eva Hoogh deutlich besser als bei der vergleichsweise schwach formulierten Babiel-Ausgabe. Zwar ist der Preis in beiden Fällen angesichts der gediegenen Farbbild-Ausstattung angemessen, der Sinn solcher Adventure-Hilfen jedoch fraglich, da Zeitschriften mit ihren Lösungen aktueller und preiswerter sind.

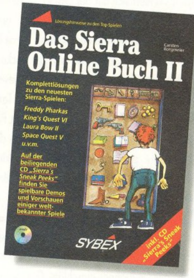


Colour Hintbooks

Für einen relativ günstigen Preis veröffentlicht der Sybex-Verlag eine Reihe mit kleinformatigen, aber durch farbige Abbildungen aufgewerteten Spieletips-Büchern. Auch das oben beschriebene »Day of the Tentacle Colour Hintbook« gehört zu diesen Werken. Ein weiteres Adventure wird mit dem »Space Quest V«-Band behandelt. Neben der in Erzählform gepackten Lösung werden Tips zu kniffeligen Stellen jedoch zusätzlich in Frage-Antwort-Form erteilt.

Der »Eishockey-Manager« wird vorwiegend unter dem generellen Aspekt der Bedienung beleuchtet. Als Anleitung wäre der Band sicherlich gut geeignet, die Spieletips gehen in dem die Programmfunktion erläuternden Text leider etwas unter. Alte Eishockey-Hasen werden kaum neue Informationen erfahren, unerfahrene Einsteiger bereuen allerdings den Kauf nicht.

Vorbildlich hingegen ist Rainer Osenbergs »Der Patrizier«. Vom Aufbau her durchdacht und flott geschrieben wird so manche wertvolle Information vermittelt. Zwar ließen sich wohl auch hier Überschneidungen mit dem Handbuch nicht vermeiden, doch von allen vorgestellten Bänden ist dieser der gehaltvollste. Mit den vorgestellten Tips düfte es nicht mehr allzu schwierig sein, endlich zum Ältermann aufzusteigen. Eine Anleitung zur Geldvermehrung durch die Manipulation eines Spielstandes rundet die Tricks ab.



Sierra Online Buch II

Ausschließlich mit Sierra-Adventures ist dieses dicke Werk gefüllt. Sechs Komplettlösungen sind vorhanden, wobei dies im einzelnen sind: Freddy Pharkas, King's Quest VI, Quest for Glory II, Laura Bow II, Eco Quest II und Space Quest V. Die Seiten sind spartanisch gestaltet, die Bildschirmfotos in schwarzweiß gehalten. Neben der ausformulierten Komplettlösung ist praktischerweise eine Schritt-für-Schritt-Lösung vorhanden.

Obendrein ist eine CD eingeklebt, auf der sich mehrere Demos neuer Sierra-, Dynamix- und Coktel Vision-Produkte befinden. Solch ein Sammelband ist dann für Sie interessant, wenn Sie gleich mehrere der genannten Softwaretitel besitzen und jeweils hoffnungslos feststecken. (tw)

NEUE SPIELEBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Die Maniac Mansion 1 & 2 Spiele-Power	E. Hoogh		3-87791-508-6	19,80 Mark	Befriedigend
Day of the Tentacle	R. Babiel	Sybex	3-8155-6011-X	14,80 Mark	Befriedigend
Space Quest V	Carsten Borgmeier	Sybex	3-8155-6012-8	14,80 Mark	Befriedigend
Eishockey-Manager	M. Ortlepp	Sybex	3-8155-6009-8	14,80 Mark	Befriedigend
Der Patrizier	R. Osenberg	Sybex	3-8155-6010-1	14,80 Mark	Gut
Das Sierra Online-Buch	C. Borgmeier	Sybex	3-8155-0083-4	39,80 Mark	Befriedigend

Kostenlose Software

**können wir Ihnen auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt
vergleichen Sie selbst!**

SIMULATION / STRATEGIE

1869 V 79,99
Airbus A 320 America A 79,99
Aces of the Pacific A 59,99
Aces of Pacific Mission Disk A 29,99
Aces of Pac. plus Miss.Disk A 79,99
Aces over Europe V 72,99
Archon Ultra V 79,99*
Aufschwung Ost V 64,99
A - Train V 88,99
A - Train Construction Set V 39,99
Battle Isle Data Disk 2 A 49,99
Battle Team (Bat. Isle+Data1) V 72,99
Battle Isle 2 V 79,99*
Big Sea A 64,99*
Burning Steel V 74,99
Burn. St. Data 1 AiA+2 SiA je V 34,99
Burntime V 79,99
Buzz Aldrin Race into Space A 86,99
Civilization V 89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1 V 89,99*
Christoph Kolumbus V 79,99*
Clash of Steel E 69,99
Comanche plus Data Disk 1 V 119,99
Cyber Race V 79,99
Dogfight A 89,99
Der Patrizier V 79,99
Die Siedler V 79,99*
Eight Ball DeLuxe A 64,99
Elite 2 - Frontier A 79,99
Empire DeLuxe E 77,99
F - 15 Strike Eagle 3 A 89,99
Falcon 3.0 A 89,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1 A 54,99
MiG 29 (Mission f. Falcon 3.0) A 52,99*
Fields of Glory A 89,99
Flugsimulator 5.0 V 129,99
Flugsimulator 5.0 E 92,99
Gunship 2000 A 89,99
Gunship 2000 Mission Disk A 54,99
Hannibal V 79,99
Hired Guns A 86,99*
History Line 1914 - 1918 V 64,99
Kasparovs Gambit A 79,99
Kingmaker V 64,99*
Mad News V 79,99*
Master of Orion A 92,99
Pacific Strike A 86,99*
Pacific Strike Speech Pack A 36,99*
Patriot A 79,99
Penthouse Hot Num. Deluxe V 52,99
Pinball Dreams A 56,99
Pirates Gold V 89,99
Pizza Connection V 79,99*
Privateer A 82,99
Privateer Speech Acc. Pack A 36,99
Privateer Special Operations 1 A 36,99*
Protostar V 69,99
Railroad Tycoon DeLuxe A 79,99
Railway Challenge V 64,99
Red Baron + Mission Disk V 79,99
Seven Cities of Gold E 62,99
Silver Ball (bester PC-Flipper) A 52,99
Sim Farm V 79,99
Skat '92 V 59,99
Spaceward Ho! (Win / DOS) V 79,99
Speed Racer A 64,99
Spelunx E 68,99*
SSN-21 Seawolf A 79,99*
Star Control 2 A 64,99
Starlord A 92,99*
Strike Commander A 86,99
Strike Com. Speech Pack A 36,99
Strike Com.Tactical Op. 1 A 36,99
Stunt Island V 89,99
Subwar 2050 A 92,99
Syndicate V 74,99
Syndicate Data Disk V 36,99
Take a Break Pinball-Wind. E 64,99
Terminator 2 - Chess Wars A 64,99
T. F. X. A 86,99*
The e. more incred. Machine V 64,99
Tornado A 79,99
Victory at Sea E 79,99*
Wallstreet Manager V 79,99
War in Russia E 79,99
Warlords 2 E 79,99
Wing Commander Academy A 59,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2) A 86,99
WC 2 inkl. Speech Pack V 64,99
WC 2 Spec.Op. 1 und 2 A 44,99
X - Wing A 79,99
X - Wing Upgrade Kit V 52,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing) V 39,99
Zeppelin - Giants of the Sky V 76,99*

ROLLENSPIELE/ ADVENTURES

Alone in the Dark V 86,99
Bazooka Sue V 86,99*
Betrayal at Krondor V 79,99
Companions of Xanth E 64,99
Cosmic Spacehead V 52,99
Darklands V 79,99
Dark Sun-Shattered Lands E 64,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) V 79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif) V 79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) V 82,99
Der Schatz i. Silbersee (K. May) V 86,99
Dracula A 79,99
Dune 2 V 59,99
Eye of Beholder 3 V 79,99
Fantasy Empires E 64,99
Flashback V 63,99
Forgotten Castle A 79,99*
Freddy Pharkas V 62,99
Goblins 3 V 79,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) E 64,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) V 64,99*
Inca 2 - Wiracocha V 86,99
Indiana Jones 4 V 79,99
Innocent until caught A 86,99*
Ishar 2 V 59,99
Lands of Lore V 62,99
Leisure Suit Larry 6 E 64,99
Leisure Suit Larry 6 V 79,99*
Lost Secret of the Rainforest E 59,99
Lost in Time V 86,99
Might and Magic 5 V 82,99
Monkey Island 2 V 74,99
Police Quest 3 V 64,99
Return of the Phantom V 92,99*
Ringworld A 64,99*
Sam & Max E 72,99
Sam & Max V 86,99
Shadow Caster A 79,99
Shadow of the Comet V 86,99
Space Hulk A 79,99
Space Quest 5 V 64,99
Spelunx E 64,99*
Stronghold E 64,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte V 79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle A 79,99
Silver Seed DataSerpent Isle A 36,99
Ultima 8 - Pagan A 86,99*
Ultima 8 - Pag. Speech Pack A 36,99*
Ultima Underworld A 72,99
Ultima Underworld 2 A 72,99
Unlimeted Adventures E 59,99
Wizardry 7 V 86,99

SPIELESAMMLUNGEN

Classic Power Compilation V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)

Combat Classics 2 V 64,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)

Excellent Games A 64,99
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)

Fantastic Worlds A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)

Lords of Power V 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)

Mixed Collection 5-er Sam. A 64,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)

No. 2 Collection V 79,99
(Black Gold, Space Max, Winzer)

Power Pack 2 A 59,99
(Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)

Power Tactics 5-er Sam. A 64,99
(Bushback, Chess Player 2160, Pick´n´Pile, Sargon 5, Shanghai2)

Sim City DeLuxe A 79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)

Space Legends A 68,99
(Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Com. 1)

The Greatest V 59,99
(Dune, Lure of Temptress, Shuttle)

The Manager V 46,99
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)

ACTION/GESCHICKLICH-KEIT

Alien Breed A 52,99
Batman returns A 59,99
Battletoads A 46,99*
Big Sea A 64,99*
Body Blows A 52,99
Cannon Fodder A 59,99*
Fire and Ice A 52,99
Krusty´s Fun House A 52,99
Lemmings 2 - The Tribbes A 79,99
Xmas Lemmings A 33,99
Liberation - Captive 2 A 59,99*
Lollypop A 72,99*
Mortal Kombat A 52,99*
Oscar A 52,99
Oxyd magnum V 46,99
Prince of Persia 2 A 64,99
Seal Team A 79,99
Street Fighter 2 A 59,99
Terminator 2029 E 72,99
Terminator Data Op. Scoure E 39,99
Troddlers A 52,99
Turrican 2 A 64,99*
Yo! Joe! A 59,99
Zool A 59,99

SPORT & Sport-Simulation

Anstoss V 64,99
Archer McLeans Pool Billard A 59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0 V 62,99
Eishockey Manager V 74,99
Formular One Grand Prix A 84,99
Front P. Sp. Football Pro'93 E 64,99
Goal! (Dino "Kick off" Dini) V 59,99
Hattrick V 79,99*
Indy Car Racing V 79,99
Jimmy White Snooker A 59,99
Jordan in Flight A 74,99
Links A 30,99
Links 386 Pro A 87,99
Links Data Disk für 386 Pro je E 43,99
Lothar Matthäus Fußball V 64,99*
Lotus 3- The Ultimate Chal. A 59,99
NFL Coaches Club Football A 79,99
NHL Hockey A 79,99
Ryder Cup Golf A 64,99
Sensible Soccer A 54,99
Striker V 64,99

IBM/PC CD-ROM

Alone in the Dark V 92,99
A 320 Airbus V 86,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy V 79,99*
Battle Chess 1 SVGA A 89,99
Battle Isle 2 V 79,99*
Black Line Vol. 1 V 52,99
(Space Max, Tiebreak, Transworld)
Black Line Vol. 2 V 52,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)
Blue Force A 64,99
Burning Steel V 86,99*
Burntime V 79,99
Chessmaster Pro 3000 E 89,99
CD -Rom Edition 1 V 64,99
(Hexuma, Kathedrale, Stundenglas)
Core Super Games V 64,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)
Cyber Race V 86,99*
Day of the Tentacle V 86,99*
Der Patrizier V 82,99
Eco Quest E 79,99
Eye of Beholder Trilogy V 86,99
(Teil 1, 2 und 3)
Fatty Bear E 66,99*
Freddy Pharkas A 79,99*
Golden 7 (7er-Sammlung) V 92,99*
(Great Courts 2, Heart of China, King´s Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)
Hannibal + 200 Shareware V 59,99*
Historyline 1914 - 1918 V 59,99
Inca V 109,99
Inca 2 -Wiracocha V 114,99
Indiana Jones 4 A 79,99
Iron Helix A 79,99
Jurassic Park (Dino Park) A 64,99
Kings Quest 5 A 79,99
Kings Quest 6 A 79,99
Labyrinth of Time E 76,99
Lands of Lore V 79,99*
Legend of Kyrandia A 79,99
Lemmings 1 Douplepack V 64,99*
Lollypop A 64,99*
Lost in Time V 86,99
Mad Dog McCree E 99,99
Man Enough E 79,99
Microcosm A 86,99*
Microprose Collection A 39,99
(Microprose Soccer, Savage, Midwinter, Rick Dangerous, 3-D Pool, Gunship)
Napoleonics A 79,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)
Protostar A 64,99
Rebel Assault E 84,99
Return to Zork A 86,99
Space Quest 4 A 79,99
Spellcasting Party Pak E 64,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorcerer´s Appliance, 301: Spring Ball)
Strike Commander A 86,99*
The 7th Guests A 129,99
Top Exec (Shareware) V 46,99
Turrican 2 A 59,99*
Ultima Underworld 1 & 2 E 86,99
Ult. Underworld + W. C. 2 A 98,99
Wing Commander DeLuxe E 98,99
(incl. Secret Mission 1 + 2)
Wing Comander 2 DeLuxe E 98,99
(incl. Speech Pack und Sp. Operations 1 + 2)
Zeppelin - Giants of the Sky V 86,99*

Virus Killer Professional V 104,99

Joysticks-Hardware-Zubehör

Flightstick PRO 149,99
Thrustmaster Flight Control 149,99
dto. Weapon Control - Mark 2 229,99
dto. Rudder - Pedals 239,99
Gravis schwarz 74,99
Gravis analog Pro 79,99
Gravis Game Pad 48,99
Gravis Eliminator Game-Card Competition Pro 69,99
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Manix Deck, grau 69,99
Stand.,transparent anschlußfertig 58,99
CD-ROM Laufwerk 449,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro de Luxe oder Soundblaster 16 ASP erforderlich)

Soundkarten
Soundblaster Pro 2.0de Luxe 159,99
Soundblaster Pro de Luxe 229,99
Soundblaster SB 16 369,99
Soundblaster SB 16 ASP 469,99
Wave Blaster zur ASP 16 389,99

Hardwareteile immer zuzüglich Frachtkostenanteil. Bei Rechnungsbeträgen ab DM 1.000,- nur per Vorkasse oder nach Vereinbarung. Reklamationen werden nur in der Originalverpackung und unter Angabe der Rechnungsnummer bearbeitet. Unfreie oder nicht ausreichend frankierte Rücksendungen werden nicht angenommen! Verweigerte Sendungen werden mit einer Kostenpauschale von DM 25,- in Rechnung gestellt.

Versand 99 GmbH, Tel. 02403 - 21188 Fax 02403 - 35351, Jülicher Str. 53 - 55, 52249 Eschweiler

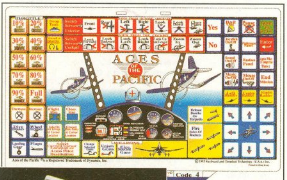
PC-Programme benötigen in der Regel eine VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeuted komplett deutsche Version, **A** = deutsche Anleitung, **E** = englische Anleitung. PC Disketten nur im 3,5" Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 inkl. Nachnahme zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,00). Softwarebestellungen ab DM 250,00 ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf das Konto Nr.: **12 17 884 bei der Sparkasse Aachen-Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferungen ins Ausland ausschließlich per Vorkasse (nur Euroschecks) zzgl. DM 30,00. Forden Sie noch heute kostenlos und unverbindlich unsere neusten Preislisten an. **Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.**

AKTUELLE SCHNIPSEL

GAMEBOARD
STATT KEYBOARD

Wenn Sie auch zu den Menschen gehören, die sich nie die Tastatur-Belegung ihrer Lieblingsspiele merken können, gibt es jetzt Abhilfe. Das »Games Master Keyboard« wird anstelle der normalen Tastatur in Ihren PC gesteckt. Mittels Schablonen und Eingabe eines Codes können Sie gängige Spiele genießen, ohne eine Taste auswendig zu lernen. Ebenso fällt das Gefummel mit Shift- und Control-Tasten weg. Jeder Knopf hat genau eine Funktion.

Schablonen für fünf Spiele (Aces of the Pacific, Falcon 3.0, Flight Simulator 4, Comanche, Strike Commander) sowie für eine Standard-PC-Tastatur liegen bei. Weitere Schablonen kosten rund 30 Mark das





Das »Games Master Keyboard« ist eine speziell auf Spiele zugeschnittene Tastatur

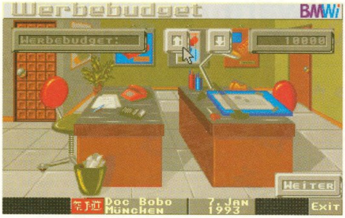
Stück. Eigene Belegungen lassen sich mit dem Modell noch nicht programmieren; Sie sind auf die 38 voreingestellten Spiele festgelegt und können durch Austausch eines leicht zu erreichenden ROM-Chips in Zukunft neuere Spiele direkt steuern.

Der Preis für die Tastatur, die mit schwammigen Folienschaltern ausgestattet ist und sich damit nicht für normales Arbeiten eignet, beträgt knapp 300 Mark. Das »Games Master Keyboard« ist bei Data Consult in Karlsruhe erhältlich.

MEHR SAFT!

Ein neues Gesicht auf der Spieleszene: Das »Bundesministerium für Wirtschaft« bietet umsonst das Spiel »Energie Manager« an. Hier müssen Sie nicht etwa ein paar Kraftwerke leiten, sondern als Restaurant-Besitzer möglichst sparsam mit dem Saft aus der Steckdose umgehen. Dafür winken in dieser Wirtschafts-Simulation dann Umwelt-Preise.

Ansonsten gibt es die typischen Handelsspiel-Elemente. Sie bauen aus dem Nichts ein Restaurant-



Das Wirtschaftsministerium spendiert Ihnen ein Computerspiel namens »Energie Manager«

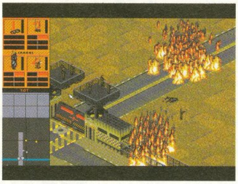
Imperium in diversen Großstädten auf, heuern und feuern Angestellte, drücken Kosten und probieren, mit Werbemaßnahmen die Kundschaft ins Haus zu locken.

Bevor Sie aber Günther Rexrodt anrufen und um eine Diskette bitten, fragen Sie besser einen örtlichen Shareware-Händler nach dem »Energie Manager«.

DIE NEUE REVOLUTION

Unter dem Titel »American Revolution« ist die Syndicate Data Disk lieferbar (Preis: ca. 70 Mark). 20 neue Missionen auf dem amerikanischen Kontinent, alle mit gehobenem Schwierigkeitsgrad, stellen den Zukunfts-Mafiaboß vor einige knallharte Probleme. Zwei neue Waffen kommen auch dazu: Ein Schutzschild tarnt Ihre Agenten und ein Luftangriff sorgt für besonders große Explosionen.

Ebenfalls eingebaut: Ein Netzwerk-Modus, bei dem bis zu acht menschliche Spieler versuchen, sich auf einem von zehn Spielfeldern gegenseitig zu eliminieren. Aufgrund technischer Probleme konnten wir den Modus bisher noch nicht ausprobieren. Es gibt noch Kompatibilitäts-Schwierigkeiten mit Netzwerken, die nicht absolut NetBios-tauglich sind (offensichtlich gehört unser Redaktions-Netz dazu).



Noch größere Explosionen, noch schwerere Missionen: Neues Futter für Syndicate dank »American Revolt«

KLANG-WELLE
MIT NACHSCHLAG

Orchid Technologies will die Soundkarte »SoundWave 32« entscheidend verbessern. Für Anfang 1994 ist ein ROM-Upgrade angekündigt. Durch Austausch von zwei Chips werden die Samples ausgewechselt. Der Erfolg: Bessere Klangqualität im Roland- und General Midi-Modus. Neue Treiber sollen die Kompatibilität in den wenigen kritischen Roland-Spielen

KURZ UND BÜNDIG

+++ DER AMERIKANISCHE SENAT berät über Altersfreigaben für Videospiele. Die Industrie will nun rasch eine Selbstkontrolle einführen, bevor strenge Gesetze die Situation verschärfen. Einige Spielzeuggeschäfte nehmen inzwischen Titel mit Gewaltdarstellungen (Night Trap, Mortal Kombat) aus den Regalen.

+++ SEGA denkt darüber nach, die Chips in der neuen 64-Bit-Konsole »Saturn« auch an andere Videospiele-Hersteller zu lizensieren, um ähnlich wie bei 3DO einen Saturn-Standard zu schaffen. Inzwischen stockt Sega sein Entwicklungsteam auf: Nahezu 1000 Leute sollen ab April an Saturn-Soft- und Hardware arbeiten.

+++ Seien Sie beim Formulieren Ihrer nächsten E-MAIL vorsichtig. Weil er per Upload einem anderen User gedroht hatte: »Wenn ich dich sehe, schnapp' ich mir eine Kanone«, wurde ein 18-jähriger Computerfreak in Houston, Texas zu 30 Tagen Gefängnis verurteilt.

+++ Die FUSION VON MICROPROSE UND SPECTRUM HOLOBYTE ist beendet. Obwohl die neuen Geschäftsführer nur aus Spectrum Holobyte-Reihen stammen und Microprose mit Mann und Maus geschluckt wurde, heißt die neue Firma einfach nur Microprose. Der Grund: Microprose hat Büros in Europa und Japan, die damit nicht umbenannt werden müssen.

+++ MICROSOFTS KUNDSCHAFT wird immer jünger: »Creative Writer« ist eine Textverarbeitung für 8- bis 12-jährige, »Fine Artist« ein Malprogramm für die gleiche Altersgruppe. Beide Programme werden vorerst nur in USA erhältlich sein.

+++ Im Juni soll in Atlanta eine SHOW nur für Multimedia, CD-ROM und Spiele stattfinden. Die »Electronic Entertainment Show« soll laut Veranstalter mit etwa 300 Ausstellern das größte Ereignis ihrer Art werden und parallel zur etablierten Computer-Show Comdex stattfinden.

auch weiter verbessern. Ein genauer Preis für das ROM-Upgrade-Kit stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.
Neuere SoundWaves werden dann auch ab Werk mit den besseren ROMs ausgeliefert. Eine Hörprobe der neuen Samples führen wir in Kürze durch.

FETT, FAUL, FILOSOFISCH

Da schnurrt Ihr Windows: Comic-Kater Garfield hat es zu einem eigenen Bildschirmschoner gebracht, den die deutsche Firma »Multicom« programmiert hat. Der Garfield-Schoner zeigt nicht nur ein paar dutzend Comicstrips mit dem fettesten Kater der Welt, sondern auch einige witzige Animationen und an einigen Feiertagen Spezialbilder. Das witzigste am Schoner ist jedoch die Verpackung, die einer Tiefkühl-Lasagne zum verwechseln ähnlich sieht. Der Garfield-Schoner kostet etwa 70 Mark und ist im Fachhandel erhältlich.



Offensichtlich kann Garfield die Konkurrenz-Schoner nicht besonders gut leiden

TURBO FÜRS CD-ROM

So manchem CD-ROM-Titel kann man Sporen machen, wenn Sie einen speziellen Cache dafür einsetzen. »SmartCD« läßt manche CD-ROM-Programme bis zu 40 mal schneller ablaufen. Einzige Voraussetzung: 1 bis 2 Megabyte XMS oder EMS für den Cache.
Natürlich kann es keine Wunder bewirken: Ein Single-Spin-Laufwerk wird dadurch nicht zum Double-Spin-Killer. Diese Geschwindigkeitsvorteile bieten sich nur bei Titeln wie Lexika oder anderen Nachschlagewerken, die auf der CD Daten suchen müssen und dabei viele kleine, einzelne Dateien durchsuchen. Bei Spielen wie Rebel Assault, wo eine große Filmdatei geladen wird, ergibt sich überhaupt kein Geschwindigkeitsvorteil durch einen solchen Cache. Bei Anwendungen wie »Corel Draw« ist der Geschwindigkeitsgewinn aber enorm.
SmartCD kostet ca. 70 Mark und ist bei Systemex in Erkenbrechtsweiler erhältlich. (bs)

TEST-NACHLESE

Angenehme Überraschung: Zweimal haben sich Software-Firmen nach unseren Tests entschlossen, noch einen Bonus in die Packung zu legen. Bei »Indy Car Racing« (PC Player 1/94, Seite 56) sprachen wir von sechs Kursen. Zwei weitere sollte es als Zusatzdiskette geben, wenn man die Registrierungs-Karte einschickt. In letzter Sekunde entschied sich Hersteller Papyrus aber, bei der europäischen Version alle acht Kurse in die Schachtel zu packen.
Ähnliches passierte mit der Flipper-Simulation »Silverball« (PC Player 12/93, Seite 92). In der getesteten US-Version waren nur vier Flipper-Tische drin. Die in Europa von Team 17 vertriebene Version kommt aber mit einem fünften Bonus-Tisch namens »Nova«, den es in den USA nur als Zusatzdisk gibt.



In der Europa-Version von Silverball gibt es als Bonus einen fünften Flipper namens Nova



REDAKTEUR GESUCHT!

Explodierende Auflagen, ekstatische Geschäftsführer, neue Projekte in einem expandieren Markt – doch was uns zum völligen Glück fehlt, ist ein zusätzlicher Redakteur! PC Player sucht ab sofort Nachwuchs für sein wildes Test-Team. Wenn Sie sich im Fachbereich PC-Entertainment (Schwerpunkt Spiele) gut auskennen und schon immer mal einen festen Redakteursjob vor den Toren Münchens haben wollten, dann schlagen Sie jetzt zu!

Neben solidem Fachwissen und einer flotten Schreibe beherrscht unser Wunschkandidat das Talent, selbständig zu arbeiten, übersteht auch gröberen Streß ohne Nervenzusammenbrüche und hat genug Englisch drauf, um mit kniffligsten Text-Adventures fertig zu werden.

Ihre Bewerbungsunterlagen sollten einen tabellarischen Lebenslauf, zwei Probeartikel und Angaben über Ihre spielerischen Vorlieben enthalten. Bitte schicken Sie die gesammelten Werke an folgende Adresse:

DMV Verlag,
Redaktion PC Player
Gruber Straße 46 a, 85586 Poing

Die Bearbeitung der Bewerbungen erfolgt schnellstmöglich (sprich: Bitte haben sie ein paar Wochen Geduld, bis Sie was von uns hören). **(hl)**

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	Vormonat	Hersteller
1	PRIVATEER	(1)	Origin
2	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(2)	Microsoft
3	FRONTIER (ELITE II)	(4)	Gametek
4	DAY OF THE TENTACLE	(3)	LucasArts
5	X-WING	(6)	LucasArts
6	ACES OVER EUROPE	(–)	Dynamix
7	T.F.X.	(–)	Ocean
8	PIRATES GOLD	(11)	Microprose
9	LANDS OF LORE	(8)	Westwood/Virgin
10	SYNDICATE	(5)	Bullfrog/Electronic Arts
11	THE LOST VIKINGS	(10)	Interplay
12	STRIKE COMMANDER	(12)	Origin
13	RPRINCE OF PERSIA II	(9)	Broderbund
14	EISHOCKEY MANAGER	(13)	Software 2000
15	PINBALL DREAMS	(7)	21st Century
16	JURASSIC PARK	(–)	Ocean
17	LEMMINGS II	(14)	Psygnosis
18	COMANCHE	(15)	Novalogic
19	DARK SIDE OF XEEN	(18)	New World Computing
20	FIELDS OF GLORY	(19)	Microprose

Quelle: Media Control

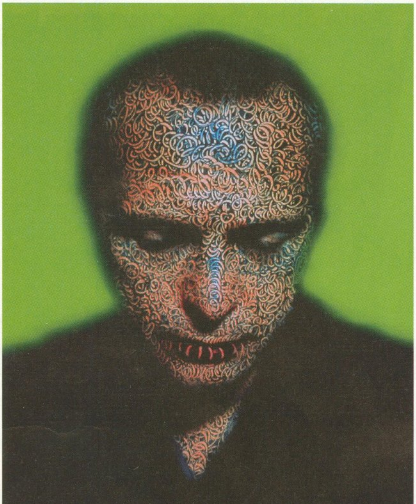
PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	Vormonat	Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(–)	LucasArts
2	THE 7TH GUEST	(1)	Virgin
3	DAY OF THE TENTACLE	(2)	LucasArts
4	DER PATRIZIER	(3)	Ascon
5	DUNE	(4)	Virgin

Quelle: Media Control

Pop-Musik als CD-ROM

ROCK 'n' ROM

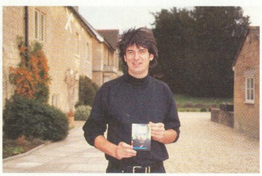


Die Audio-CD ist tot, es lebe Multimedia! Avantgarde-Künstler und erfolgreiche Stars wie Peter Gabriel entdecken das Medium PC.

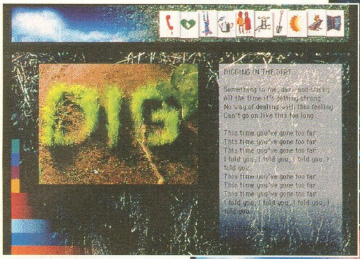
Rock meets CD-ROM. Statt purer Musik nun Video, Text, Bild und Ton auf einer CD – Multimedia nennen es die meisten, um dann gleich wieder in die üblichen Klischees des Genres zu verfallen. Ein Mann, der schon immer weit von Klischees entfernt war, ist Peter Gabriel. Er experimentiert seit Jahren mit neuer Technologie, seien es ausgefallene Synthesizer, gewagte Bühnenaufbauten oder ungewöhnliche Videos wie »Sledgehammer«.
Am 3. Dezember 1993 präsentierte Peter Gabriel einer kleinen Auslese europäischer Journalisten seine Vorstellung von Multimedia – und die knallt wie ein Paukenschlag. Denn »Xplora 1 – Peter Gabriel's Secret World« ist eine bisher einmalige Mischung aus Musik, Computertechnik und Videos, in die der Betrachter aktiv eingreifen kann. Einziger Nachteil: Bislang gibt es die Scheibe nur für Macintosh, eine Windows-Version – hinter der übrigens die Programmierer von Interplay stecken – wird bis zum Sommer '94 folgen.

Besuch bei Peter Gabriel

Knapp zwei Stunden vom Londoner Heathrow-Flughafen entfernt, mitten in der britischen Landschaftsidylle des Städtchens Bath, liegen die »Real World Studios« – ein Tummelplatz für Musiker, Produzenten und Leute, die an Kreativität Spaß haben. Allein das Ambiente haut dunkelkammergewöhnte Musikjournalisten aus den Schuhen: Die Studios wurden in eine alte Mühle aus dem 18.Jahrhundert gebaut – komplett mit einem kleinen Ententeich, ausreichend Raum für ausgedehnte Sessions und lauter netten, aufgeschlossenen Technikern, die zwischen den Mixes schnell eine Führung einlegen.
Was während der Präsentation gezeigt wurde, bei der Peter persönlich anwesend war, ließ sogar hartgesottenen Computerfreaks die Kinnlade nach unten klappen.
»Wir haben die CD-ROM "Xplora" genannt«, beginnt Peter nach dem obligatorischen Blitzlichtgewitter, »weil wir eine Umgebung schaffen wollten, in dem die Leute Abenteuer erleben können. Es ist interessant, im ausgehenden 20. Jahrhundert Künstler zu sein – es passiert eine grundlegende Revolution, in der sich die Medien vermischen. Die Grenzen zwischen Unterhaltung, Information, Kommunikation und Bildung lassen sich nicht mehr trennen. Es ist für mich sehr spannend, bei der Geburt eines neuen Mediums dabeizusein. Ich wollte schon immer mehr »Abenteuer-Designer« denn »Nur-Musiker« sein – und das Medium CD-ROM läßt mir all diese Freiheiten.«
»Xplora 1« läßt sich grob in vier Teile gliedern, die auf vielfache Weise miteinander verflochten sind. Der erste Teil ist Peter Gabriels letzter Musik-CD »Us« gewidmet, die zweite Sektion beschäftigt sich mit der Arbeit des Real World-Labels, die dritte ist eine Tour durch die Studios. Der letzte Abschnitt dürfte die Fans besonders erfreuen – hier trifft man



In den Real-World-Studios trafen wir Mike Coulson, Chef des Programmier-Teams von »Xplora 1 – Peter Gabriel's Secret World«



Die Liedtexte sind nicht nur zum Mitsingen – mit Mausklicks kann man auch mehr über ihre Bedeutung erfahren



Das Computergrafik-Video »Kiss that Frog« zeigt die technische Qualität des Mac-CD-ROMs



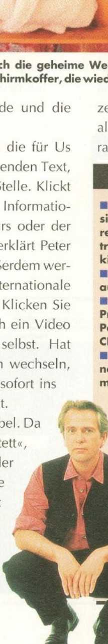
Auf der Reise durch die geheime Welt des Peter Gabriel sammeln Sie Souvenirs im Bildschirmkoffer, die wiederum neue Videos »aufschließen«

Peter Gabriel privat. In allen Sektionen fungiert der Maestro als Reiseleiter: Er gibt Tips, erzählt Anekdoten und führt durchs interaktive Abenteuer. Schon für das Hauptmenü hat man sich etwas einfallen lassen: Es besteht aus Peters Mund, Ohr, Nase und Augen, mit denen man durch die Disk »surft«. Alles, was man zum Forschen mitbringen muß, ist etwas Neugierde und die Fähigkeit, eine Maus richtig herum zu halten.

Im ersten Teil sieht der »Spieler« alle Videos, die für Us gedreht wurden. Klickt man in den danebenstehenden Text, springt das Video automatisch an die richtige Stelle. Klickt man in das Video, erscheint ein Clip, der mehr Informationen bereithält (z.B. Kommentare des Regisseurs oder der Musiker). Damit nicht genug: Zu jedem Song erklärt Peter Gabriel, worum es ihm im Besonderen ging. Außerdem werden die Bilder und Skulpturen gezeigt, die internationale Künstler für jeden der zehn Songs anfertigten. Klicken Sie wiederum in die Kunstwerke, so erscheint noch ein Video – aber diesmal über den Maler oder Bildhauer selbst. Hat man genug und will in einen anderen Bereich wechseln, klickt man in den oberen Bildschirmrand, der sofort ins Hauptmenü zurückführt – einfacher geht's nicht.

Der zweite Teil widmet sich dem Real-World-Label. Da nur wenige Leute Geheimtips wie »Terem Quartett«, »Drummers of Burundi«, »Ayub Ogada« oder »Nusrat Farah Ali Khan« kennen, kann man alle 42 Platten, die bislang erschienen sind, kurz anspielen lassen. Eine kleine Biographie über den jeweiligen Musiker ist ebenfalls abrufbar. Spannend wird's dann, wenn man sich in die Tiefen der Ethno-Instrumente begibt. Tablas, Bambusharfen, Kalimbas und andere exotische Instrumente lassen sich nicht nur anhören, sondern mit der Maus anspielen.

Am beeindruckensten ist wahrscheinlich der dritte Teil: Die Führung durch die Real World Studios, die dem Betrachter genausoviel zeigt, wie die Journalisten vor Ort sehen durften – nämlich alles. Das haben die Programmierer intelligent gelöst: Eine rasante Kamerafahrt bringt den Betrachter an einen Entschei-



PETER GABRIEL...

- **...sammelte seine ersten Erfahrungen bei der Rockband Genesis, von der er sich im Jahr 1975 wegen musikalischer Differenzen trennte. Seitdem hat er sechs Solo-LPs und einen Soundtrack veröffentlicht. Einen soliden Überblick bietet die CD »Shaking The Tree«, auf der seine besten Stücke zu hören sind.**
- **...bringt noch dieses Jahr eine Live-CD seiner Us-Tour heraus. Ein neues Studioalbum wird wahrscheinlich 1995 folgen.**
- **...arbeitet seit Jahren mit Performerin Laurie Anderson und Produzent Brian Eno am interaktiven Freizeitpark »Real World Park«. Erste Eindrücke, Ideen und Pläne sollen dieses Jahr auf CD-ROM veröffentlicht werden.**
- **...engagiert sich stark für Amnesty International. Sein Witness-Projekt stellt Betroffenen Videokameras zur Verfügung, mit denen Unrecht (Polizeigewalt, Verhaftungen, Erschießungen u.a.) gefilmt werden kann – damit niemand nachher sagen kann, es sei nie geschehen.**
- **...gründete das Real World Label, auf dem inzwischen 43 CDs erschienen sind. Die wohl umfangreichste Weltmusiksammlung bietet Sound aus aller Welt, streckenweise schräg, aber immer interessant. Kauftip: »Plus from Us«, auf dem die Musiker, die ihm bei seiner letzten CD unter die Arme griffen, zu ihrem Solotrip kommen.**
- **...ist Ideen, Fragen und sogar Autogrammwünschen immer aufgeschlossen. Hier seine Adresse: Real World, PO Box 35, Bath, Avon, England. Mehr Informationen bekommt man über seine Zeitschrift »The Box«, die man unter der gleichen Adresse bestellen kann.**

Fotos: Alan Beukers, Anatol Locker, Peter Gabriel Ltd.

ROCK 'n' ROM

dungspunkt; dann dreht sich das Bild solange im Kreise, bis der Spieler eine neue Richtung vorgibt oder eine der Türen im Haus betritt.

Remix nach Art des Hauses

Hinter der Tür des Tonstudios wartet einer der irrsten Einfälle von Xplora 1. Es wird ein vierspuriges Mischpult eingeblendet, auf dem sich über vier Schieberegler Bass, Gitarre, Stimme und Schlagzeug in der gewünschten Lautstärke abmischen lassen – so kann sich jeder seinen ganz privaten Mix von »Digging in the Dirt« zusammenstellen. »Es ist noch nicht das Ideale – wir haben im echten Studio mehr Kanäle zur Verfügung«, meint Peter, »aber es gibt einen guten Eindruck, wie wir arbeiten«.

Doch zu einer Band gehört mehr als nur Musik – die Kombination der Musiker prägt den Sound. In einem kleinen Spiel stellt der Betrachter mit Gabriel-Freund Brian Eno (Produzent der U2-Alben »Achtung Baby« und »Zooropa«) seine eigene Band zusammen. Natürlich werden auch Brian Enos Kommentare als Video gezeigt.

Im vierten Teil kommen nun die Fans auf ihre Kosten. Wer die vorherigen Teile vollkommen erforschte, hat eine Menge Gegenstände gefunden, die automatisch in einem Koffer verschwunden sind. Sie wirken wie ein Schlüssel – hat man beispielsweise den Backstage-Paß gefunden, darf man sich bislang unveröffentlichtes Material, mitgeschnittene Sessions und kleine Gags ansehen. Peter Gabriels Kinder-Fotoalbum ist dagegen sofort zugänglich. Und klickt man in die Fotos, entwickeln sie ihr Eigenleben...

Für »Xplora 1« holte Peter Gabriel sich das Knowhow der amerikanischen Firma Digital Media. Insgesamt arbeiteten über 40 Leute an dem Produkt. Sie preßten 100 Minuten Video, mehr als 30 Minuten Audio, über 100 hochauflösende Farbfotos und ein komplettes Buch auf die CD: die 680 MByte sind randvoll.

Peter Gabriel fungierte als »Executive Producer« und begleitete es vom ersten bis zum letzten Byte. So ist es sicher kein dummes Geschwätz, als Peter verkündet: »Ich denke, daß diese Art Medium das Zentrum meiner künftigen Arbeit bilden wird – und es macht mir viel Spaß, damit herumzuspielen. Die neuen Medien werden das Musikgeschäft grundlegend umkrempeln. Die Käufer können mehr über den Künstler erfahren, bei der Arbeit dabeisein und sind nicht mehr einem starren, linearen Medium ausgeliefert. Und das ist erst der Anfang. Ich hoffe, daß wir bis zum Ende nächsten Jahres 12 weitere CD-ROMs fertigstellen können.«

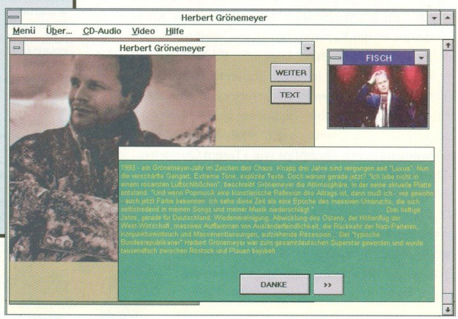
Beim anschließenden Kaffee erzählte der sympathische Regisseur der CD, Mike Coulson, noch ein paar Anekdoten: »Ursprünglich wollte ich die Xplora wie ein Buch aufbauen. Doch Peter bestand auf mehr spielerische Teile wie den »Digging«-Mix. Also krempelten wir das Design mehrfach um. Jetzt gibt es jede Menge Überraschungen auf der CD – und sogar einen Schlußgag, den ich aber nicht verraten werde.«

Was wir trotzdem wissen: Neben der CD liegt in der Packung ein aufwendig gestaltetes Farb-Booklet. Die englischsprachige CD soll etwa 130 Mark kosten, wenn sie im Sommer 1994 für PCs erscheint. **(Anatol Locker/bs)**

HERBERT GRÖNEMEYER

Als erster deutscher Künstler kommt Herbert Grönemeyer zu CD-ROM-Ehren. Er spielt den Vorreiter einer Serie namens »CD Twice«. Solange Sie den ersten Track auf der CD überspringen, lassen sich die Titel auf jedem klassischen CD-Player abspielen. Neben den drei Nummern »Chaos«, »Land unter« und »Fisch im Netz« sind auch zwei Re-Mixes vorhanden.

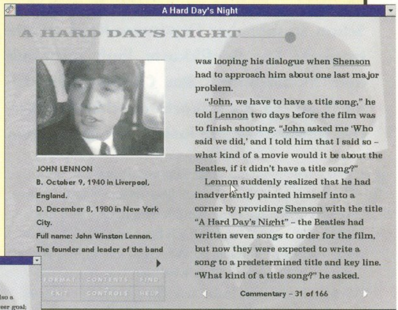
Der erste Track enthält Windows-Software, die jedes CD-ROM versteht. Neben einem CD-Spieler, der alle Grönemeyer-Platten, die bei EMI erschienen sind, auswendig kennt, sind auch die drei Videos zu oben genannten Titeln abrufbar. Wie bei Video-für-Windows üblich zwar recht klein, aber doch in vergleichsweise sehr guter Qualität. Ein paar Liedtexte, eine kleine Biographie und ein paar Standbilder findet man noch, das war's dann aber schon. Interaktive Elemente fehlen auf dieser CD, die es in jedem gutsortierten Plattenladen für ca. 30 Mark gibt.



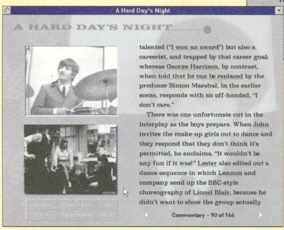
Deutschrock auf CD-ROM mit Herbert Grönemeyer

THE BEATLES

Die amerikanische Firma Voyager Company gilt unter Filmfreunden als wahre Wunderstube: Sie produziert Klassiker im hierzulande unüblichen Format Laserdisc und stattet diese mit sogenannten »Supplementals« aus. Da kann man Szenen sehen, die in der Endfassung des Films geschnitten wurden, Interviews mit Darstellern geniessen, auf Standbildern komplette Drehbücher und Hintergrundinfos abrufen.
Nach über 150 Laserdics auf dem erfolgreichen »Criterion«-Label tritt Voyager nun ins CD-ROM-Rampenlicht. Als erstes veröffentlichte man den Filmklassiker »A Hard Day's Night« mit den Beatles. Auf einer einzigen CD finden Sie nicht nur knapp 2 Stunden Videoclips, darunter den kompletten Spielfilm, sondern auch mehrere hundert Seiten Kommentare, Drehbuch-Entwürfe, Analysen und Anekdoten.
A Hard Day's Night kann man zum einen in einer Art Auto-Modus genießen. Während der Film läuft, wechseln sich die Kommentarseiten in angenehmer Lesegeschwindigkeit ab. Wenn Sie ein Thema besonders interessiert, genügt ein Klick auf ein speziell markiertes Wort, um eine Erklärung auf den Bildschirm zu zaubern. Das mehrfach sortierte Inhaltsverzeichnis dient nicht nur dazu, die einzelnen Seiten anzuwählen. Mit wenigen Mausklicks finden Sie sofort jeden Beatles-Song, der im Film vorkommt, die markanteste Szene eines Darstellers oder die »Kapitel« des Drehbuchs.
Den Programmierern kam sehr entgegen, daß der Film in schwarzweiß gedreht wurde. Dadurch ließen sich die Sequenzen besonders gut komprimieren, obwohl sie weiterhin recht scharf sind. Der Text, der nicht nur auf die Beatles, sondern auch auf die damalige Zeit sehr genau eingeht, ist ein echter Genuß; die Kombination von Film, Text und Kommentaren ein Multimedia-Leckerbissen, nicht nur für Beatles-Fans.



Die Kommentar-Texte auf »A Hard Day's Night« sind amüsant und lehrreich



Mit Suchfunktionen können Sie jede Stelle im Film anfahren, ohne am Videorecorder zu spulen

CD-ROM BALD IN DEN CHARTS?

Peter Gabriel ist nicht der einzige, der mit CD-ROM experimentiert. Der »Synthie-Professor« Thomas Dolby (»She blinded me with Science«, »Astronauts and Heretics«) pries in Compuserve öffentlich die Vorteile von Multimedia und will seine nächste CD interaktiv gestalten.

Todd Rundgren (Mitarbeit an »Bat out of Hell« und dem Bandprojekt »Utopia«) hat gleich eine Firma gegründet, die nur noch interaktive Alben veröffentlichen will. Die erste Platte »No World Order« gibt es nur für das CD-i-System von Philips. Hier kann sich der Hörer mehrere Millionen Variationen der CD selber zusammenstellen. Philips hat »U2« für ein weiteres CD-i-Projekt fest in der Tasche.

Die sehr abgedrehte Avantgarde-Crew »The Residents« macht aus ihrem Album »Freak Show« sowohl einen Comic (auf Papier) wie ein interaktives Horrorkabinet (auf CD-ROM). David Bowie (»Black Noise, White Tie«) will irgendwas mit CD-ROM machen, Billy Idol dachte schon beim Konzept des Albums »Cyberpunk« an seinen Macintosh. Und selbst Prince hat Software-Entwickler in sein Studio gebeten, um sich anzusehen, wie weit die Technik heute ist. Während hier die Impulse von den Musikern ausgehen, wittern Plattenfirmen neue Verdienstmöglichkeiten mit Material ihrer Superstars. So sucht man in USA gerade Programmierer für Michael Jackson- und Madonna-CD-ROMs. Auch Videospiel-Produzent Sega will mitmischen. In der Serie »Make my own Video« für das hauseigene Sega-CD kann man sich am Schneidetisch von Kriss Kross oder INXS versuchen.

Ob Rock auf ROM nun ein rascher Flop oder langanhaltender Trend wird, läßt sich heute kaum sagen. Da Anfang der 80er Jahre alle Welt die Idee zum Musikvideo-Sender »MTV« voreilig als sicheren Reinfall bezeichnete, sollte man bei der interaktiven Pop-Musik mit solchen Kommentaren vorsichtig sein.

ES IST NICHT ALLES KOMPATIBEL

Schon so mancher Hardware-Kauf endete tragisch: Die Grafikkarte läuft nicht mit dem Motherboard, das CD-ROM läßt sich nicht an die Soundkarte anschließen. Solche Enttäuschungen lassen sich vermeiden.

Wir erhalten jeden Monat viele Leserbriefe. Ab und zu ist auch einer dabei, der sich über unsere Hardware-Tests beschwert. »Ich habe mir auf Ihre Empfehlung hin die Grafikkarte X gekauft. Nun habe ich bei manchen Spielen seltsame Farbverschiebungen. Was soll ich tun?« wird da gefragt. In Ausnahmefällen wird der Ton etwas rabiater: »Wegen Ihres Tests habe ich das CD-ROM-Laufwerk Y gekauft. Das paßt aber gar nicht an meine Soundkarte. Wie können Sie es wagen, so einen Test zu drucken?«.

Zum einen ehrt es uns, daß uns viele Leser derart viel Vertrauen entgegenbringen und ihre Hardware-Einkäufe einzig und alleine auf Basis unserer Testberichte durchführen. Doch daß dies in Einzelfällen schiefgehen muß, liegt an der Struktur des PC-Marktes. Bei hunderten unterschiedlichen Herstellern von Motherboards, Grafikkarten und Soundkarten lassen sich solche Probleme nie ausschließen. Die einzelnen Komponenten in einem PC müssen eigentlich exakt aufeinander abgestimmt sein. Wenn einige Hersteller die Spezifikationen jeweils in unterschiedliche Richtungen auslegen, ist Chaos vorprogrammiert. Am wenigsten Schuld hat da noch das Team von PC Player. Wir können weder ALLE Kombinationen ausprobieren, noch eine Ferndiagnose stellen, wenn bei Ihnen mal tatsächlich was nicht läuft.

Ein Stein des Anstoßes sind beispielsweise immer wieder Grafikkarten. Im ewigen Rennen um die schnellste Grafikkarte wird das Bus-System des PC immer wieder neu ausgereizt. Ähnlich gehen aber auch Hersteller von Hauptplatinen vor. Um Kosten einzusparen oder das Tempo um ein paar Promille zu steigern, wird vom Design eines Standard-PCs leicht abgewichen. Dieses hat dann beispielsweise zur Folge, daß ein Spiel, welches in sehr schneller Folge die Farbpalette eines Bildes ändern will, Bus und Grafikkarte »überlastet«. Schwarze Streifen, falsche Farben und andere seltsame Effekte in Programmen wie »Comanche« zeigen schlicht und einfach, daß die in Ihrem PC vorhandene Hardware-Kombination nicht so zusammenarbeitet, wie sie soll. Oft genug erbarmt sich dann der Programmierer. Mit einem Patch wird das Spiel etwas langsamer gemacht, auf die Eigenheiten bestimmter Board-Kombinationen Rücksicht genommen. Auf Rechnern, auf denen die erste Comanche-Version nicht lief, lassen sich neuere Versionen (wie die auf den Mission Disks) problemlos starten.

Wer ist daran Schuld? Hersteller von Grafikkarte und Hauptplatine schieben sich gegenseitig den Schwarzen Peter zu: »Hielte sich die Karte hundert Prozent an den VGA-Standard, wäre alles in Ordnung,« sagt der PC-Hersteller. »Unsere Karte läuft auf praktisch jedem PC, nur auf diesen paar Platinen mit ungewöhnlichem Timing nicht,« sagt der Videokarten-Produzent. Recht haben beide, der Kunde steht aber hilflos dazwischen.

Vorbeugen ist besser als Umtauschen

Wie kann man solche Hardware-Kollisionen ausschließen? Das geht nur, wenn man die Last der Kompatibilität zumindest teilweise auf den Händler abschiebt, der Ihnen die Ware verkauft. Die einfachste Methode: Kaufen Sie den PC komplett, bauen Sie selber keine neuen Karten ein. Wenn dann was nicht läuft, können Sie dem Händler vorhalten, der von ihm zusammengestellte PC wäre so nicht einwandfrei funktionstüchtig. Daraus ergibt sich zwar kein direkter rechtlicher Anspruch, aber in vielen Fällen wird sich der Händler dann um das Problem kümmern, Einzelteile austauschen oder sich anders um eine Lösung bemühen. Außer natürlich, er will Sie als Kunden niemals wiedersehen. Das kann sich heutzutage aber kaum ein Händler erlauben, denn beim aktuellen Überangebot spricht es sich schnell rum, wenn ein Verkäufer seine Kunden vergrault.

Grundsätzlich ist es immer sinnvoll, einen Hardware-Händler nach mehr Kriterien zu beurteilen, als nur dem Preis. Wer lediglich den billigsten Anbieter sucht, kann damit schon mal Pech haben. Denken Sie immer daran: Es muß einen Grund geben, warum der PC dort so preiswert ist. Das muß

SOFTWARE TAUSCHT MAN NICHT (UM)

Was mit einer Grafikkarte gut funktioniert, macht bei Software oft Probleme. Ein Spiel zurückzubringen mit den Worten »Das läuft nicht, Geld zurück« weckt mit Sicherheit den Verdacht, daß Sie da was heimlich kopiert haben. Bei defekten Disketten oder fehlender Anleitung hilft man Ihnen sicher weiter.
Wenn es aber Kompatibilitäts-Probleme gibt und das Spiel auf Ihrem PC gar nichts tut, müssen Sie sich an den Spielehersteller wenden (solange Sie nicht bekannter Stammkunde bei einem wirklich netten Händler sind). Die Adresse des Herstellers finden Sie grundsätzlich auf der Packung oder im Handbuch; der Händler kann Ihnen auch sicher die deutsche Vertretung im Falle einer internationalen Software-Firma nennen.

nicht heißen, daß der PC schlecht ist – viele Billig-PCs haben oft bessere Komponenten als Markengeräte. Hundertmal wichtiger als das Sparen von ein paar Mark ist das Aufspüren eines Händlers, der auch nach dem Raustragen des PCs noch für Sie da ist. Bei einem unschlagbar billigen Hinterzimmer-Versender ist die Wahrscheinlichkeit geringer, optimalen Service zu erhalten – aber auch hier gibt es Ausnahmen. Gewißheit darüber können Sie nur erhalten, indem Sie sich das Geschäft ansehen, mit den Verkäufern reden und in jedem Fall mit der Konkurrenz vergleichen.

Beim Kaufen von Grafikkarten und anderen Komponenten ist dies noch viel wichtiger. Da können Sie entweder an einen Händler geraten, der Ihnen einfach irgendwas verkauft, oder an einen, der recht gut weiß, was Sie brauchen. Dabei ist ein Anbieter, der sagt »Das weiß ich nicht« oft ehrlicher als einer, der zu allem »Aber sicher, natürlich, in jedem Fall« sagt. Erwähnen Sie noch vor dem eigentlichen Kaufwunsch, daß Sie nur einen Gegenstand kaufen wollen, welcher mit Ihrer vorhandenen Hardware perfekt zusammenarbeitet. Wenn Ihnen der Verkäufer dann dieses gleich mehrfach mündlich zusichert (»Natürlich, das läuft immer«), sollten Sie sich es schriftlich geben lassen – nur dann haben Sie einen Anspruch auf Umtausch oder Geldrückgabe, sollte die Hardware doch nicht so tun, wie man Ihnen sagte. Wenn der Händler hingegen keinerlei Garantie geben kann, ob die neue Hardware bei Ihnen läuft oder nicht, können Sie über ein Rückgaberecht verhandeln. Wenn der Händler sich darauf einläßt, sollten Sie eine kurze schriftliche Vereinbarung darüber treffen. Ein »Rückgaberecht innerhalb von X Tagen bei Inkompatibilität mit vorhandener Hardware«, zusammen mit der Unterschrift des Verkäufers auf der Rechnung sollte ausreichen, um eine unangenehme Überraschung zu vermeiden.

Wenn Ihnen ein Händler entsprechend entgegen kommt, müssen Sie dies nicht einfach brutal ausnutzen. Da Sie das Produkt vielleicht doch zurückbringen, sollten Sie die Verpackung pfleglich behandeln, keine Plastikfolien, Beipackzettel oder sonstigen Kleinkram wegwerfen. Denn wenn die Hardware just bei Ihnen nicht funktioniert, und der Händler sie zurücknimmt, muß er sie ja einem anderen Kunden verkaufen können. Mit unvollständigem Packungsinhalt oder eingerissenem Karton ist das aber kaum noch möglich; da hat auch die Geduld des kundenfreundlichsten Verkäufers ein schnelles Ende. Auch sonst sollten Sie das gute Verhältnis zum Händler nicht aufs Spiel setzen. Nur weil Ihnen die neue Grafikkarte dann doch nicht gefällt oder die Farbe des Modems nicht zum neuen 19-Zoll-Monitor paßt, sollte man nicht auf einem Umtausch bestehen. Wenn Sie glaubhaft begründen, daß die Sache bei Ihnen einfach nicht läuft, wird ein guter Händler Sie niemals abweisen, denn er weiß selbst, daß es immer wieder mal Inkompatibilitäten gibt. Und einen guten Kunden verlieren will er sicher auch nicht – wer weiß, wann Sie auf einen Pentium aufrüsten wollen und zu welchem Händler Sie dann gehen? **(bs)**

Video-Bearbeitung mit dem PC

VIDEO-TRICKSER

Sie lieben Videos? Und Sie besitzen einen PC? Dann wollen Sie doch bestimmt mal Filme computergesteuert schneiden oder Titel professionell einblenden. Eine neue Videokarte von Escom bietet viele Spezialeffekte fürs Geld.

Miro Movie, Video Blaster, Screen Machine – das sind nur ein paar Erweiterungs-Steckkarten für PCs, bei denen der Name schon sagt, daß sie wohl etwas mit dem Thema Video zu tun haben müssen. In der Tat gehören diese Gerätschaften, die im Preisbereich von rund 500 bis 1500 Mark liegen, zum Genre der sogenannten »Framegrabber«



Erst eingeblendete Untertitel, Texttafeln oder Computergrafiken verleihen dem selbstgestrickten Videofilm den letzten Schliff

oder »Video-Digitizer«. Die Grundfunktion einer solchen Karte ist das Umwandeln eines Videobildes in eine Computergrafik. All diese Modelle erledigen diesen Job in Bruchteilen einer Sekunde, so daß Sie einen beliebigen Schnappschuß verwacklungsfrei aus dem laufenden Videofilm einfrieren können. Sodann speichern Sie dieses Bild auf Ihrer Festplatte, verändern es mit einem Malprogramm oder drucken es gemütlich aus.

Da der Digitalisier-Vorgang in Echtzeit abläuft, können Sie einen Videofilm, das Live-Signal einer Kamera oder ein Fernsehprogramm auch einfach nur auf Ihren Computer-Bildschirm zaubern. Dieses Kunststück klingt recht banal, ist es aber nicht. Ein PC-Monitor kann nämlich normalerweise kein Videobild darstellen. Die Videokarte muß deshalb folgenden Trick anwenden, um das Videobild auf den Monitor zu bekommen: Das von der Grafikkarte kommende Monitorsignal wird zur Videokarte geleitet, dort mit dem digitalisierten Videobild »vermischt« und erst jetzt zum Monitor geschickt.

Heiße Szenen eingefroren

Was diese Kartengeneration darüberhinaus beherrscht, ist das Speichern nicht nur eines Einzelbildes, sondern auch einer beliebig langen Filmsequenz. Einziger Haken dabei: Die Größe kann in diesem Fall nicht mehr den ganzen Bildschirm ausfüllen, da diese Datenmengen nicht schnell genug auf die Festplatte geschrieben werden können.

In der Praxis hat sich deshalb ein Format etabliert, das nicht ganz zu Unrecht gerne »Briefmarke« genannt wird: 160 x 120 Pixel. Selbst wenn Sie in der niedrigsten Windows-VGA-Auflösung arbeiten (640 x 480 Punkte), füllt die digitale Videoaufzeichnung gerade mal ein Sechzehntel der gesamten Bildfläche.

Sie sehen schon, Videobilder oder -sequenzen in den Computer, auf die Festplatte und den Computer-Monitor zu bekommen, ist keine große Kunst mehr. Aber wie sieht's mit dem umgekehrten Weg aus? Wenn Sie eine selbstgestrickte Animation mit dem Videorekorder aufnehmen, einen Videofilm mit Computer-Schrifttafeln versehen oder eine Video-Eigenproduktion mit Spezialeffekten schmücken wollen – geht das auch mit dem PC?

Ja, aber nicht so leicht. Denn weder Ihr PC noch die vorher angesprochenen Videokarten verfügen über einen Videoausgang. Es gibt jedoch im Fachhandel einige Geräte, die das VGA-Monitorsignal in ein Farb-Videosignal verwandeln. Eines der preiswertesten heißt »VGA/TV-Encoder«, kostet rund 400 Mark und wird von Peacock (Wünnenberg-Haaren) vertrieben. Computer & Motion aus Raisdorf bietet ein ähnliches Gerät mit dem Namen »AVerKey« für ein paar Mark mehr an, das es auch in einer Version mit integriertem Lautsprecher gibt.

Das Funktionsprinzip dieser Hardware-Spezies ist immer gleich: Ein kurzes Kabel führt das Monitorsignal von der Grafikkarte zum Videokonverter – einem kleinen Kästchen, gut zwei Zigarettenschachteln groß. Der Computermonitor wird nun an dieses Kästchen angestöpselt und zeigt sodann wie gehabt die Computergrafik. Die Elektronik im Inneren der

Plastikbox bastelt nun fix aus dem VGA-Signal (Auflösung: 320 x 200 bis maximal 800 x 600 Punkte) das genormte Videosignal (in Farbe natürlich) und stellt es an einer Video- und einer S-Video-Buchse zum Abruf bereit. An diese Buchsen können Sie nun Fernseher, Video-Monitore und -Rekorder problemlos anschließen. Falls vorhanden, sollten Sie den S-Video-Ausgang benutzen, da dort die Signalqualität besser ist (getrenntes Helligkeits- und Farbsignal).



Umblendungen zwischen zwei unabhängigen Videoquellen sind eine gefragte Spezialität der Power-Video-Professional-Hardware: Hier klappt gerade die nächste Szene herein.

Kleines Programm, große Wirkung

Warum man einen derartigen Umsetzer auf kaum einer Grafikkarte serienmäßig vorfindet, wollen Sie wissen? Nun, abgesehen davon, daß er schließlich jede Karte verteuern würde (und nicht jeder braucht diesen Ausgang) – Sie müssen auch noch ein kleines Prograämmchen starten, das Ihrer Grafikkarte das Video-konforme Timing beibringt. Und das heißt: 50 Hertz Bildwiederholfrequenz. Solange Sie also ein Videosignal benötigen, flimmert jede Computergrafik mit nur 50 Bildern pro Sekunde über Ihren PC-Monitor – das strengt die Augen ganz schön an. Aber: Die Qualität des Videosignals ist ordentlich, und damit steht einem PC-Spielchen auf dem Fernseher oder der Aufnahme einer Animation mit dem Videorekorder nichts mehr im Weg.

Videoaufnahmen mit Computergrafik mischen oder mit Effekten und Umblendungen versehen geht damit immer noch nicht vernünftig. Für diese Aufgaben wurde die »Video Machine« geschaffen, die Ihren PC in ein Videostudio verwandelt. Vorausgesetzt, Sie können die gut 7000 Mark hinblättern, die das mit edlen Zutaten bestückte Steckkärtchen kostet. Wer aber nicht unbedingt all die technisch aufwendigen Features dieser Profi-Hardware benötigt, dem können wir eine erheblich preiswertere Alternative empfehlen, die es in sich hat.

Auf eine Karte gesetzt

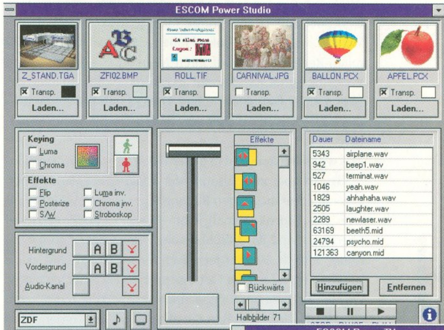
Sicher, 999 Mark sind kein Pappenstiel – aber Escoms »Power Video Professional« bietet für dieses Geld auf einer einzigen Steckkarte all die Hardware-Komponenten, die einen PC-Videofreak glücklich machen: Echtzeit-Videodigitizer (Framegrabber), Fernseh-Tuner, Video-Mischer, Genlock und einen Videoausgang. Sehen wir uns diesen Tausendsassa mal im Detail an.



Wer AVI-Videodateien aufnehmen will, kommt um die Anschaffung von Microsofts unscheinbarer, aber funktioneller »Video for Windows«-Software nicht herum

Die vom Münchner Video-Altmeister Fast Electronic entwickelte Karte basiert auf der altbewähren Screen Machine. Sie können also aus dem laufenden Videofilm jederzeit einen farbigen Schnappschuß digitalisieren, speichern und mit einem Grafikprogramm nachbearbeiten. 720 x 576 Pixel Maximalauflösung und 2 Millionen Farben sind Garant für eine ausgezeichnete Bildqualität (nur die »Screen Machine II« bietet mit 16 Millionen Farben und S-Video-Eingang theoretisch noch eine etwas höhere Qualität – aber die Unterscheidung mit dem bloßen Auge fällt sehr schwer).

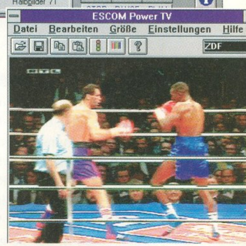
Natürlich fehlen auch die Video-for-Windows-Treiber nicht, so daß Sie Ihre eigenen digitalen Videofilmchen aufnehmen können, wenn Sie über dieses Software-Paket von Microsoft verfügen. Die Bildqualität dieser selbstproduzierten AVI-Dateien ist enorm und steht Profi-Produkten in keinster



Computergrafik-Einblendungen, Videosignal-Umblendungen, Blue Box- und Verfremdungseffekte sind die Spezialität des »Power Studio«-Programms

Weise nach. In einem 486-PC mit schneller SCSI-Festplatte konnten wir immerhin bis zu 200 x 150 Pixel große Formate mit 15 Bildern pro Sekunde ohne Aussetzer digitalisieren – inklusive Audio-Spur (8 Bit mono, 22 Kilohertz).

Die Darstellung des Live-Videobildes erfolgt wie gewohnt in einem Windows-Fenster, dessen Größe und Seitenverhältnis Sie beliebig variieren können – das Bild staucht und dehnt sich folgsam mit. Windows darf dabei in den Auflösungen 640 x 480 und 800 x 600 Punkte non-interlaced sowie 1024 x 768 Punkte interlaced betrieben werden. Der



Ebenfalls im Lieferumfang der Power-Video-Professional-Karte: Mit »Power TV« frieren Sie starke Situationen ein oder schauen einfach nur fern

VIDEO-TRICKSER

Grafikkartentyp, die Bildwiederholfrequenz sowie die Farbanzahl sind Power Video Professional egal, die Videoeinblendung paßt sich den unterschiedlichsten Grafik-Umgebungen perfekt an.

Das Fernseh-Fenster

Eingespeist wird das Videosignal über zwei Cinch-Buchsen. Zwischen diesen beiden Eingängen und dem eingebauten Fernseh-Tuner (die dritte mögliche Signalquelle) können Sie per Software jederzeit umschalten. Zum Herumprobieren eignet sich natürlich der integrierte Fernseher ganz besonders, da diese Bildquelle ständig verfügbar ist – aber eigentlich ist er als Video-Versuchskarnickel viel zu schade. Immerhin handelt es sich um einen voll kabeltauglichen Tuner, der nach dem Anschluß an eine Zimmerantenne oder Antennensteckdose ein ausgezeichnetes Bild liefert.

Dank automatischem Kanalsuchlauf sind alle Sender von ARD über RTL bis ZDF in Sekundenschnelle programmiert. Und auch am Tonteil wurde nicht gespart: Stereo, Raumklang, Zweikanalton, Baß-, Höhen-, Balance-, und Stereobreiten-Regler warten auf Ihren Mausklick. »Tatort« neben Word für Windows – Fenster an Fenster? Null problemo, das muß man einfach erlebt haben. Leider gibt's kein Videotext-Decoder-Programm, aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Das wirklich Neue und in dieser Preisklasse und bislang Einmalige ist aber zweifelsohne der integrierte Videomischer. Zwei der drei möglichen Bildquellen (Eingang A, Eingang B oder das Fernseh-Signal) kann Power Video Professional überlagern und das Mischbild am Videoausgang ausgeben. Klingt einfach, ist aber technisch recht knifflig. Und weil's so schön ist, haben die Fast-Ingenieure gleich noch ein paar Effekte und Umblendungen eingebaut. Mittels »Luma- und Chroma-Keying« machen Sie alle Stellen im Vordergrundbild, die eine bestimmte Helligkeit oder einen frei definierbaren Farbton aufweisen, durchsichtig.

Serienstar per Mausklick

Dieser gerne auch »Blue Boxing« genannte Effekt erlaubt es zum Beispiel, daß Sie bei Al Bundy zuhause herumspazieren. Lassen Sie dazu im Hintergrund »Eine schrecklich nette Familie« (RTL-Kultserie) laufen und blenden Sie im Vordergrund das Signal Ihrer Videokamera ein. Diese ist auf Sie gerichtet, und Sie selbst bewegen sich vor einem blauen Hintergrund (aufgehängter Stoff). Wenn Sie jetzt das Chroma-Keying aktivieren und den blauen Farbbereich ausblenden, verschwindet der Stoff vom Bildschirm und an seiner Stelle erscheint das Hintergrundbild – eben Al Bundy's schrecklich nette Familie. Daß sich diese Sternstunden ohne weiteres dank Videoausgang auf Kassette bannen lassen, versteht sich fast von selbst.

Mit dem Vordergrundbild können Sie aber noch jede Menge mehr anstellen. Der Stroboskop-Effekt läßt das Bild gewollt rucklen, die Farben lassen sich kunstvoll reduzieren, umkehren, auf Schwarzweiß schalten und einiges mehr. Auch eine beliebige Grafikdatei können Sie als Vordergrundbild einsetzen und damit schmucke Titeltafeln für Video-Eigenproduktionen herstellen. Selbstredend bereitet es auch bei Grafiken keine Schwierigkeiten, die Hintergrundfarbe transparent zu machen, damit das dahinter laufende Video nicht völlig von dem Bild verdeckt wird – eine Grundvoraussetzung zum professionellen Betiteln.

Flieg, Bildchen, flieg...

Als letzte Leckerei sind schließlich die Einblend-Effekte zu erwähnen. Das Vordergrundbild muß nämlich nicht einfach nur immer direkt über dem Hintergrundbild liegen, sondern kann auch auf verschiedene Art und Weise eingeblendet werden. Sie können es von links oder rechts hereinklappen oder aus allen acht Ecken hereinschieben – und wieder hinaus natürlich auch. Auch das verkleinerte Einblenden und Verschieben ist ebenso möglich wie ein vertikaler oder horizontaler Durchlauf – unentbehrlich für Titel-Einblendungen, Vor- und Abspänne.

Mit diesen technischen Voraussetzungen ist es nun kein Problem, mit dem PC selbstaufgenommene Videoszenen von zwei Zuspielrekordern zusammenzuschneiden (mit Überblendungs- und Trickeffekten natürlich) und auf einem dritten Rekorder aufzunehmen. Oder Sie versehen die Aufnahmen eines Zuspielrekorders mit Computergrafiken und -Titeln, um Ihren Videos einen professionellen Touch zu verleihen.

Escoms Power Video Professional-Karte ist bestimmt »nur« der glorreiche Vorreiter einer Horde von Videokarten, die uns PC-Anwender überrollen werden wie einst der Soundkarten-Ansturm. Fangen wir also schon mal an zu sparen – diese neue Kartengeneration hat es verdient. **(ts)**



Stargast bei den Golden Girls: Die Blue-Box-Funktion zaubert Sie live mitten in den laufenden Film – eine Video-Kamera und große, blaue Stofftücher vorausgesetzt.

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

CD-ROM PREISLISTE

Titel		Preis
3 D Pool/Soccer	E	35,50
7 th Guest	DA	135,50
B 17 + Silent Service 2	E	88,50
Burning Steel	DV	94,50
Burntime	DV	88,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patrizier	DV	95,50
Desert Storm	E	99,50
Eye of the Beholder 3	E	72,50
F 15 Strike Eagle 3	E	123,50
Gobliins 2	DV	98,50
Gobliins 3	DV	104,50
History Line	DV	73,50
Indiana Jones 4		
+ 1000 !!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	118,50
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 6	DA	109,50
Legend of Kyrandia	DA	99,50
Links Collector		
Links + 3 Courses	E	109,50
Loom	E	89,50
Lost in Time	DV	104,50
M 1 Tank Platoon	E	45,50
Pacific Island	DA	72,50
Return of the Phantom	E	97,50
Sherlock Holmes	E	115,50
Sherlock Holmes 2	E	139,50
Sherlock Holmes 3	E	139,50
Star Trek	DV	104,50
The Greatest Lure of		
Temptress, Dune 1, Shuttle	DA	99,50
Ultima Underworld 1 + 2	E	91,50
Wing Commander 1 +		
Mission 1 + 2	E	99,50
Wing Commander 2 +		
incl. Spec.Op + SAP	E	99,50

NEUHEITEN PC

Titel		Preis
Anstoß	DV	72,50
Aufschwung Ost	DV	72,50
Campaign 2	DV	79,50
Championship Manager 94	DA	79,50
Christoph Kolumbus	DV	84,50
Darklands	DV	84,50
Die Siedler	DV	84,50
Forgotten Castle	DV	84,50
Hired Guns	DV	84,50
Inca 2	DV	91,50
Morph	DA	67,50
Railway Challenge	DV	72,50
T F X	DA	90,50
Turrican 2	DA	72,50
Ultima 8 – Pagan	DA	89,50
Ultima 8 – Pagan SAP	DA	48,50

WEIHNACHTS-SONDERANGEBOT

Gültig bis zum 31.12.1993 –
Mindestabnahme 3 Artikel

Titel		Preis
Advantage Tennis	DA	24,90
Arcade Fruitmachine	E	19,90
Blitzkrieg	E	24,90
Carl Lewis Challenge	DA	24,90
Castles	E	24,90
Colossus Chess	DA	24,90
David Leadbetters Golf	E	24,90
Defender of the Crown	E	19,90
Deluxe Strip Poker	E	19,90
Exterminator	DV	19,90
F 19 Stealth Fighter	E	24,90
Game Over 2	DA	19,90
Heimdall	E	24,90
Jack Nicklaus Sig. Ed.	E	24,90
Kung Fu Warrior	DA	19,90
Lethal Weapon	DA	24,90
Premier Manager	DA	24,90
Twilight 200	E	24,90
Walhalla	DA	24,90

PREISLISTEN AUSZUG

Titel		Preis
1869	DV	79,50
688 Attack Submarine	E	37,50
A-Train	DV	93,50
Aces over Europe	DV	89,50
Air Warrior	DA	95,50
Airbus A 320 Europe	DV	73,50
Airbus A 320 USA	DA	91,50
Amberstar	DV	84,50
Ambush at Sorinor	DV	89,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50
B 17 Flying Fortress	Da	86,50
Battle Team	DA	74,50
Battle Isle Data 2	DA	50,50
Battlehawks 1942	E	29,50
Battletech Trilogy	E	67,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50
Body Blows	DA	61,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50
Burntime	DV	79,50
B-Wing	DV	48,50
Campaign	DA	72,50
Campaign Data Disk	DA	42,50
Comanche Data	DV	55,50
Das schwarze Auge	DV	78,50
Dogfight	DA	87,50
Dream Team	DA	59,50
Dune 2	DV	64,50
Dynatech	DV	69,50
Elite 2	DA	84,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50
F 16 Falcon Mission		
– MIG 29	DA	59,50
Fields of Glory	DA	88,50
Flashback	DV	69,50
Flightsimulator 5.0	E	99,50
Freddy Pharkas	DV	72,50
Front Page Football 93	E	72,50
Goal	DV	65,50
Gobliins 2	DV	89,50
Gobliins 3	DV	84,50
Gunship 2000	DA	88,50
Hannibal	DA	79,50
History Line 1914/18	DV	72,50
Indiana Jones + Last		
Crusade	DA	39,50
Ishar 2	DV	67,50
Jonathan	DV	81,50
Jurassic Park	DA	72,50
Kaparows Gambit	DA	82,50
KGB	DV	48,50
Lands of Lore	DV	66,50
Legend of Kyrandia	DV	49,50
Leisure Suit Larry 5	DV	69,50
Leisrue Suit Larry 6	DV	82,50
Lemmings 1	DA	72,50
LHX Attack Chopper	E	39,50
Locomotion	DV	66,50
Lothar Matthäus	DV	72,50
M 1 Tank Platoon	DA	39,50
Maupiti Island	DV	29,50
NFL Football	DA	82,50
NHL Hockey	DA	84,50
North & South	E	29,50
On the Road	DV	67,50
Pinball Dreams	DA	66,50
Pirates Gold	DV	92,50
Privateer incl. SAP	DA	118,50
Protostar	DV	77,50
Railroad Tycoon	E	39,50
Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Reach for the Skies	DA	63,50
Return of the Phantom	DV	95,50
Seal Team	DA	82,50
Sensible Soccer	DA	61,50
Sim Ant	DV	83,50
Sim Earth	DA	91,50
Sim Farm	E	78,50
Sim Life	DV	91,50
Skat 92	DV	66,50
Space Hulk	DA	80,50
Space Quest 4	DV	69,50
Space Quest 5	DV	70,50
Streetfighter 2	DA	66,50
Strike Commander	DA	86,50
Strike Commander SAP	DA	49,50
Strike Commander T.O.	DA	42,50
Stunt Island	DV	89,50
Task Force 1942	DA	86,50
Thunderhawk	E	36,50
Transarctica	DV	60,50
Wall Street Manager	DV	82,50
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50
Zak MacKracken	DV	43,50
Zeppelin-Giants of Sky	DV	84,50

INTER SOFT

GmbH
Postfach 1932
29509 Uelzen
oder
Groß-Liedener-Str. 27
29525 Uelzen

TOP TEN PC

Titel		Preis
1. Syndicate	DV	77,50
2. X-Wing	DA	85,50
3. Pinball Dreams	DA	64,50
4. Strike Commander	DA	86,50
5. Manaic Mansion 2	DV	87,50
6. Prince of Persia 2	DA	69,50
7. Eishockey Manager	DV	79,50
8. Tornado	DA	70,50
9. Lemmings 2	DA	78,50
10. Comanche	DV	87,50

CD-ROM-OEM

Titel		Preis
7 the Guest	E	88,50
Battlechess	E	67,50
Chessmaster 3000	E	61,50
Dinosaur Adventure	E	65,50
Eye of the Beholder 3	E	67,50
Kings Quest 5	E	62,50
Mario is Missing +		
World Atlas	E	79,50
Monkey Island 1	E	62,50
SWOTL incl. Sceneries	E	74,50
Sherlock Holmes 1	E	58,50
Space Adventure	E	64,50
Wing Commander 1 +		
Ultima 6	E	62,50

ZUBEHÖR

CD – ROM LAUFWERKE

!!!!!!!!!! DAS EINSTEIGERMODELL !!!!!!!!!!

Artikel	Preis
Creative Technology – Single Speed	
Photo CD-tauglich, Soundblaster-	
kompatibel	269,00
Mitsumi LU – 005S	398,00
Mitsumi FX 001 D Double Speed	478,00
Sony CDU 31 A 3 Doublespeed	448,00

alle CD-ROM Laufwerke mit Controller

SOUNDKARTEN

Artikel	Preis
PC Symphonie	79,50
Galaxy BX II	145,60
Galaxy NX II	199,60
Galaxy NX Pro	289,60
Galaxy NX Pro 16	429,60
Soundblaster Pro de Luxe	278,60
Soundblaster 16 ASP	479,60

Bundles

Artikel	Preis
CD – ROM Mitsumi LU 005S	
+ Soundkarte Galaxy NX Pro 16	
+ div. Software	1099,60
CD – ROM Sony CDU 31 A -3	
Doublespeed	
+ Soundblaster Pro 16 ASP	888,80

IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung,
DV = Deutsche Version,
E = Englische Version.

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

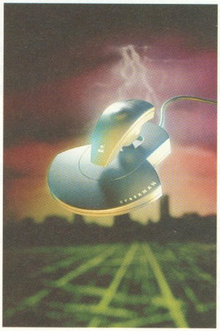
Versandkosten: Vorkasse 5,– DM, UP und Postnachnahme 9,– DM zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslans vorkasse 20,– DM.
Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos –
Bitte Systen angeben! Händleranfragen erwünscht.

AB 300 DM VERSANDKOSTENFREI!

Test: Cyberman

STEUERMANN MIT SCHÜTTELFROST

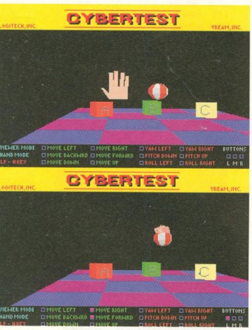
Ist die 3D-Ära der Steuerung da? Müssen Maus und Joystick auf den Müll? Logitechs Cyberman wurde in der Redaktion eingehend getestet.



Cyberman bietet mehr Bewegungsfreiheit als normale Mäuse oder Joysticks

Der größte Hersteller von Computer-Mäusen der Welt, Logitech, bastelt seit geraumer Zeit an High-Tech-Steuereinheiten für CAD-Systeme, die auch dreidimensionale Steuerung zulassen. Quasi als Abfall-Produkt dieser Technik hat man eine speziell für 3D-Spiele zugeschnittene Version für den Heimbereich entwickelt: »Cyberman« soll ein Virtual-Reality-Gefühl auf Ihren Schreibtisch zaubern.

Wie Cyberman funktionieren soll, haben wir Ihnen schon in Ausgabe 10/93 genau vorgestellt: Während eine Maus oder ein Joystick nur zwei Freiheitsgrade haben (vor/zurück, links/rechts) addiert Cyberman noch eine weitere Richtung dazu (oben/unten) und erlaubt auch noch zusätzlich Drehungen in diese drei Richtungen. Optisch sieht das ganze aus wie eine Maus, die mit einem Stab auf einer beweglichen Platte montiert ist. Bewegt man die Maus mitsamt der Platte durch Verschieben, erhält man die klassischen Funktionen; zusätzlich läßt sich die Maus nach oben ziehen oder unten drücken. Drehungen werden von einem Sensor zwischen Maus und Stab erfaßt. Außerdem gibt es drei Feuerknöpfe sowie einen eingebauten Vibrator-Effekt, der in Ihrer Hand surrt, wenn Sie beispielsweise in einem Spiel von einem Gegner getroffen werden.



In diesem Testprogramm können Sie die abstrakte Hand dreidimensional in alle Richtungen drehen und bewegen und nach Gegenständen greifen

In der Theorie klingt das alles aber viel schöner, als sich in der Praxis damit spielen läßt. Bei der beigelegten Ein-Level-Demo von Shadowcaster kam nur Boris mit der Steuerung halbwegs zurecht. Heinrich und Thomas hingegen hatten größte Mühe, den Charakter zu bewegen. Daran ist zum einen die verquere Programmierung von Shadowcaster schuld. Um den Charakter nach vorne zu bewegen, muß man die Maus vorne nach unten neigen. Schiebt man die Maus nach vorne, bewegt sich nur der Cursor auf dem Bildschirm. Mängel in der Cyberman-Mechanik machen dann das Chaos perfekt: Bei unserem Testmodell war es kaum möglich, die Maus nach unten zu neigen, ohne einen der drei Feuerknöpfe zu drücken.

Die Cursor-Steuerung war durch eine hackelige Bodenplatte eher Glückssache. Gemütlich verdroschen uns die Monster, während wir verzweifelt versuchten, das Waffen-Icon anzuklicken. Der Rütteleffekt, welcher eigentlich noch prägnanter sein sollte, als bei den auf Messen gezeigten Vormodellen, ist zum reinen Scherzartikel mutiert. Ein Motor, der die Maus wackeln läßt, braucht ein paar Zehntelsekunden, bis er auf Touren kommt und ist deswegen weder mit Schlaggeräuschen am Bildschirm synchron, noch sonderlich überzeugend. Das Wackeln in der Hand mit einem schmerzhaften Treffer am Kopf gleichzusetzen, wollte uns nicht gelingen. Durch Entnahme der Batterien ließ sich der Rüttel-Effekt aber abstellen. Außerdem trat schnell eine Ermüdung der Hand ein; ein Steuern, ohne den Ellenbogen auf dem Tisch aufzulegen, war fast unmöglich (dementsprechend viel Platz brauchen Sie also auf dem Schreibtisch), auch danach verkrampften sich die Handgelenke nach einer Weile unwillkürlich.

Bei unserer anschließenden Diskussion waren sich alle drei Redakteure einig, daß wir kaum 300 Mark für dieses Modell ausgeben würden. Mit Tastatur und Maus konnten wir Shadowcaster wesentlich genauer steuern, der Rütteleffekt riß uns auch nicht hin.

Auch der Software-Support ist noch etwas kränklich; neben Shadowcaster und »Terminator: Rampage« war zu Redaktionsschluß kein weiteres Cyberman-Spiel lieferbar.

Als Mausersatz kann Cyberman auf keinen Fall dienen, obwohl er Microsoft-Mouse-kompatibel wäre. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Cyberman für bestimmte Spiele ein- und nachher wieder auszustecken. Denn auf Ihre »echte« Maus werden Sie wohl kaum verzichten wollen. **(bs)**

Produkt: Cyberman
Hersteller: Logitech
Preis: ca. 300 Mark
Beschreibung: Neuartige Maus mit 3D-Funktionen für Computerspiele, Microsoft-Maus-kompatibel, Treiber und Demo-Software liegen bei.



Der Anstoß für die Wertungsreform: An den »Aces«-Simulationen von Dynamix nagte der Zahn der Zeit

Spiele-Wertungen

BEST BEFORE...

Nichts im Leben währt ewig – diese kleine Weisheit gilt auch für Spielebewertungen. Konnte uns vor einem Jahrzehnt noch ein simpler Space-Invaders-Verschnitt mit Klotz-Grafik in Ekstase versetzen, so sind die heutigen Spiele-Maßstäbe wesentlich höher. Das PC-Lager ist für steigende Ansprüche besonders anfällig. Durch das Ausnutzen neuer Grafik- und Sound-Standards oder schnellerer Prozessortypen gelingen technisch immer beeindruckendere Programme.

Bei einigen Spielen würde sich dadurch niemals die Wertung ändern: Tetris ist Tetris – da kann die Grafik noch so primitiv sein; es lebt allein von der Spielidee und würde auch in zehn Jahren noch 90 Punkte von uns erhalten. Bei vielen Genres sieht es anders aus; hier wirkt sich die Technik auch auf den Spielspaß aus.

Als wir 1992 die Standards für Flugsimulationen definierten, teilten wir »Aces of the Pacific« stattliche 92 Punkte zu – Referenzspiel! Kürzlich erschien der leicht verbesserte Nachfolger »Aces over Europe«, aber der erntete in PC Player 1/94 »nur« 84 Punkte – wie kommt's? Ganz einfach: Das Wertungs-Verfallsdatum für den Vorgänger ist abgelaufen. Seit dem Erscheinen von Aces of the Pacific sind zahlreiche gut designte Simulationen erschienen. Vor allem technisch gab es gewaltige Fortschritte (»Strike Commander«), die sich auf den Spielspaß auswirken. 1992 war Aces over Europe 92 Punkte wert; nach den Maßstäben von 1994 sind's aber nur noch 82 Punkte.

Bei unseren Gesamtwertungen orientieren wir uns an den aktuellen Standards und bemühen uns um Weitsicht. Bei einigen Programmen kann es infolge technischer Umwälzungen aber passieren, daß sie im Laufe der Jahre an Stellenwert verlieren. Das wirkt sich vor allem auf unsere Referenzspiele aus (siehe die folgende Doppelseite). Da wir in dieser Rubrik über Jahre hinaus die besten Programme ermitteln, müssen wir mitunter Korrekturen vornehmen, um Verzerrung zu vermeiden. Ab dieser Ausgabe wirkt sich das konkret auf die Simulationen aus, wo Aces of the Pacific wegen der oben genannten Gründen »abgewertet« wurde. Anderes Beispiel: Nach heutigen Maßstäben ist »Rebel Assault« ein wahrer Augenschmaus – aber wie wird es im Jahre 1999 gegen die Konkurrenz-Programme aussehen, die auf 786-Systemen den neuesten Grafik-Standard unterstützen?

In zukünftigen Schwerpunkten zu einzelnen Spielegenres werden wir aktualisierte Wertungen der wichtigsten Programme veröffentlichen. Lassen Sie sich von diesen langfristigen Effekten aber nicht verwirren. Alle neu getesteten Spiele und die Wertungen in den »Im Wettbewerb«-Kästen sind natürlich so ausgelegt, daß ihr Verfallsdatum erst in ein paar Jahren zur Debatte steht. **(hl)**

SPIELE REFERENZEN

Die besten PC-Spiele auf einen Blick: PC Player präsentiert Ihnen die aktuellen Referenz-Programme in den sechs wichtigsten Sparten.

ABENTEUERSPIELE

1

Titel DAY OF THE TENTACLE

Hersteller LucasArts

Worum geht's? Tentakelige Knuddelmonster werden böse und wollen die Menschheit unterjochen. Drei Helden verursachen diverse Zeitparadoxa, um dieses Vorhaben zu verhindern.

Ist genial, weil: Äußerst schräge Handlung, jede Menge gelungene Gags. Bei aller Verrücktheit sind die Puzzles einfallsreich und logisch.

2

Titel MONKEY ISLAND II

Hersteller LucasArts

Worum geht's? Guybrush Threepwood ist wieder da. Sein alter Widersacher, der Spuk-Freibeuter LeChuck, sinnt auf Rache. Zahlreiche Humor-Breitseiten über das Piratenleben.

Ist genial, weil: Story, Humor, Bedienung und Puzzle-Intelligenz sind durch die Bank hervorragend. Teil 1 ist ähnlich gut.

3

Titel SAM & MAX HIT THE ROAD

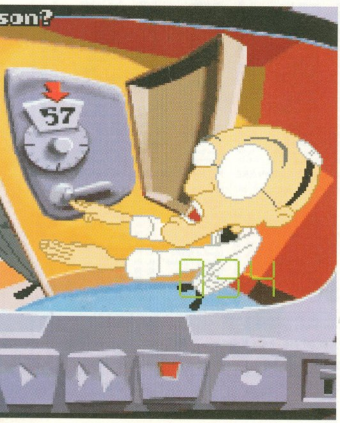
Hersteller LucasArts

Worum geht's? Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) reisen auf der Suche nach einer entlaufenen Jahrmarkts-Attraktion quer durch die USA. Rabenschwarzer Humor!

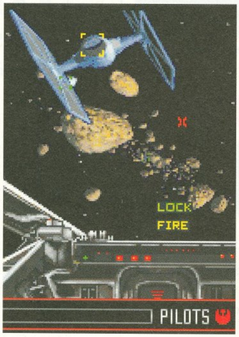
Ist genial, weil: Jede Menge brillant animierte Cartoon-Grafik. Zynische Gags en masse; die Puzzle-Intelligenz liegt unter Tentacle-Niveau.

Auf den Plätzen:

4. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
5. RETURN TO ZORK



Day of the Tentacle



Rebel Assault

ACTIONSPIELE

1

Titel REBEL ASSAULT

Hersteller LucasArts

Worum geht's? Nur auf CD-ROM erhältlich: Das Actionspiel rund um die »Star Wars«-Filme. Laserduelle auf Planeten, 3D-Manöver im Weltraum – abwechslungsreich bis zum Finale beim Todesstern.

Ist genial, weil: Die digitalisierte Grafik und der fulminante Sound sind die halbe Miete; auch die Spielbarkeit kann mithalten.

2

Titel PRIVATEER

Hersteller Origin

Worum geht's? Wing Commander-Nachfolger mit mehr Tiefgang und Story. Diese Weltraum-Action-Handels-Simulation bietet für jeden etwas: 3D-Duelle mit Raumpiraten und Kauf von neuen Schiffen.

Ist genial, weil: Die abwechslungsreichen Missionen motivieren ebenso wie die Hatz nach besserer Ausrüstung.

3

Titel COMANCHE

Hersteller Novalogic

Worum geht's? Als Simulation geht diese rasante Helikopter-Sause wegen Realitätsmangel nicht durch, doch als hochkarätiges Actionspiel kann Comanche faszinieren.

Ist genial, weil: Die Grafik garantiert ein erlesenes Spielgefühl, die Missionen sind herausfordernd. 1a-Hubschrauber-Action.

Auf den Plätzen:

4. SHADOW CASTER
5. MICROSOFT ARCADE

ROLLENSPIELE

1

Titel ULTIMA UNDERWORLD II

Hersteller Origin

Worum geht's? Flüssig animierte 3D-Grafik plus komplexes Spielprinzip. Der Held reist durch die Dimensionen, um Lord British und seine Bagage mal wieder zu retten.

Ist genial, weil: Das 3D-System sieht unwiderstehlich gut aus. Diese Fantasy-Welt bietet zudem viele spielerische Werte.

2

Titel CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Hersteller Sir-Tech

Worum geht's? Viele Rollenspiel-Freaks schwören auf die ehrwürdige Wizardry-Reihe. Auch der siebte und jüngste Sproß ist frappierend komplex und recht schwer.

Ist genial, weil: Technisch nicht so edel wie einige Konkurrenz-Titel, aber ein dicker Brocken für viele lange Fantasy-Abende.

3

Titel SERPENT ISLE

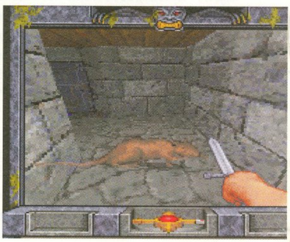
Hersteller Origin

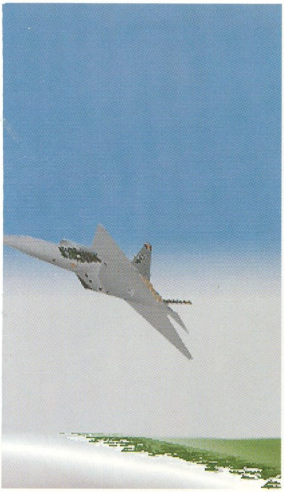
Worum geht's? Um die Wartezeit auf das brandneue Ultima 8 zu verkürzen, lieferte Origin zu Ultima 7 einen eigenständigen »zweiten Teil« ab – Serpent Isle eben. Anspruchsvoll, mit vielen Dialogen und ausufernder Story.

Ist genial, weil: Der bislang beste Titel der klassischen Reihe, aber die Underworld-Spiele sind leichter zugänglich.

Auf den Plätzen:

4. BETRAYAL AT KRONDOR
5. LANDS OF LORE


Ultima Underworld II



Strike Commander

SIMULATIONEN

1

Titel STRIKE COMMANDER

Hersteller Origin

Worum geht's? Die aufwendige 3D-Grafik kommt erst ab 50 MHz auf Touren, aber dann bekommt man auch ordentlich was zu sehen. Jet-Simulation mit einem kräftigen Schuß Action und spannender Handlung.

Ist genial, weil: Cleverer Kompromiß zwischen Anspruch und Effekthascherei. Repräsentiert die grafische S-Klasse unter den Flugsimulationen.

2

Titel ACES OVER EUROPE

Hersteller Dynamix

Worum geht's? Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

Ist genial, weil: Grafisch nicht State of the art, aber Spielgefühl und Langzeit-Motivation gehören zur Oberklasse.



3

Titel STUNT ISLAND

Hersteller Disney Software

Worum geht's? Der Geheimtip für alle, denen andere Simulationen zu ernst sind: Als Stuntman fliegen Sie die abenteuerlichsten Vehikel und schneiden ihre Auftritt fürs Kino zusammen.

Ist genial, weil: Abwechslungsreiche, unkomplizierte Action-Fliegerei mit zahlreichen Gags und solider Grafik.

Auf den Plätzen:

4. SILENT SERVICE II
5. TORNADO

SPORTSPIELE

Golf

Titel LINKS 386 PRO

Hersteller Access

Worum geht's? Ein Golfplatz wird nach allen Regeln der Kunst simuliert, fotorealistische 3D-Grafik inklusive. Es gibt auch eine abgespeckte Windows-Version namens »Microsoft Golf«

Ist genial, weil: Golfspiele gibt's viele, aber Links Pro läßt bei Grafik, Steuerung und Realitätstreue die Konkurrenz arm aussehen.

Eishockey

Titel NHL HOCKEY

Hersteller Electronic Arts

Worum geht's? Vom Einzelmatch bis zur 84 Spieltage währenden Liga: Sie übernehmen den NHL-Verein Ihrer Wahl und messen sich mit den besten Eishockey-Teams Nordamerikas.

Ist genial, weil: Der durchdachte Liga-Modus und die perfekte Steuerung sorgen für endlosen Spielspaß.

Fußball

Titel SENSIBLE SOCCER

Hersteller Renegade

Worum geht's? Kleine Spielfiguren wuseln über den Bildschirm. Schnell und Action-betont präsentiert sich diese Fußball-Simulation, die von diversen Turniermodi abgerundet wird.

Ist genial, weil: Rasant und regelfest; viele Torszenen und Aufregung bis zum Schlußpfiff.

Tennis

Titel WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

Hersteller Mindscape

Worum geht's? Echtes 3D-Tennis, bei dem Sie das Geschehen aus der Perspektive Ihrer Spielfigur sehen. Extrem gewöhnungsbedürftig, aber nach einer Weile gelingen passable Ballwechsel.

Ist genial, weil: Nicht leicht, aber außergewöhnlich realistisch. Das anspruchsvollste Computer-Tennis weit und breit.

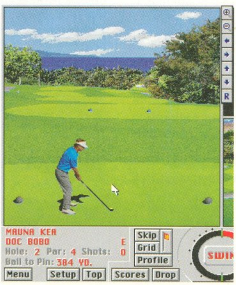
Autorennen

Titel INDY CAR RACING

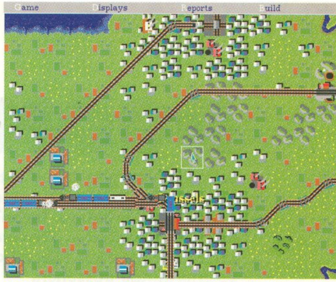
Hersteller Papyrus/Virgin

Worum geht's? Auf acht Strecken der Indy-Car-Serie treten Sie gegen 30 Computerfahrer an. Detaillierte 3D-Grafik und einstellbarer Realitätsgrad: vom sorglosen Action-Gerummse bis hin zur Simulation.

Ist genial, weil: Sieht unheimlich gut aus und spielt sich noch besser. Ausgereifte Raserei mit feinem Fahrgefühl.



Links 386 Pro



Railroad Tycoon Deluxe

DENK- UND STRATEGIESPIELE

1

Titel RAILROAD TYCOON (Deluxe)

Hersteller Microprose

Worum geht's? Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium aufzubauen. Die neue Deluxe-Version bietet ein paar Szenarien mehr.

Ist genial, weil: Hier noch ein Bahnhof, da eine neue Lok und das Schienennetz wächst weiter: Motivation in Reinkultur.

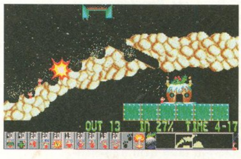
2

Titel LEMMINGS

Hersteller Psygnosis

Worum geht's? Verteilen Sie unter den niedlichen Lemmingen Talente, damit sie den Weg zum Ausgang finden. Weitere Levels bieten die Ableger »Oh no! More Lemmings« und »Holiday Lemmings«.

Ist genial, weil: Die Spielidee ist einfach und läßt Spielraum für gute Puzzles. Wer Lemmings liebt, kann kein schlechter Mensch sein.



Lemmings

3

Titel CIVILIZATION

Hersteller Microprose

Worum geht's? Sie lenken das Geschick Ihres Volkes über die Jahrtausende. Kultur, Militär und Wissenschaften müssen forciert werden, um das Evolutions-Rennen gegen den Computer zu gewinnen.

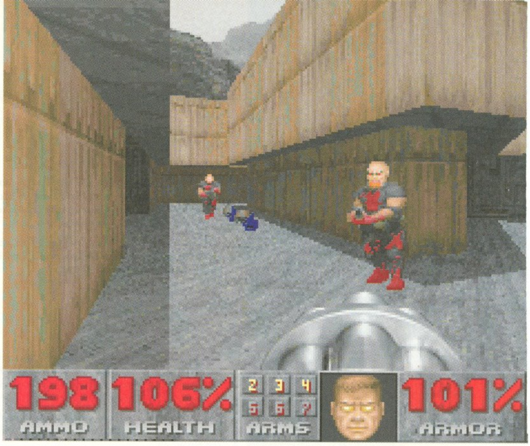
Ist genial, weil: Immer wieder herausfordernd und faszinierend. Jedes neue Spiel verläuft anders.

Auf den Plätzen:

4. TETRIS
5. SYNDICATE

DOOM

Schnell, hart, gut: Doom setzt neue Maßstäbe für 3D-Actionspiele. Die brillante Technik läßt Shadow Caster, Terminator und Konsorten wie müde Spaziergänge aussehen.



3D-Grafik mit verblüffenden Licht- und Schatten-Effekten bietet Doom

So ein Teleporter wäre schon etwas feines. Deswegen arbeiten Wissenschaftler auf den beiden Marsmonden Phobos und Deimos auch an einem Dimensionstor, mit dem man sich in Sekundenschnelle zwischen zwei beliebig weit entfernten Orten bewegen kann. Leider hat das Dimensionstor ein paar unerfreuliche Nebenwirkungen: Einige Testpersonen kamen völlig verrückt am anderen Ende wieder heraus, brabbelten was von Monstern und fingen schließlich an, die Wissenschaftler anzugreifen. Dann verschwand der komplette Mond Deimos von den Radarschirmen; kurz darauf riß der Kontakt mit der Forschungsstation auf Phobos ab. Selbst die Elite-Soldaten, die da oben aufräumen sollten, melden sich nicht mehr. Also scheinen Sie der einzige Überlebende auf Phobos zu sein. Mit einer kleinen Handfeuerwaffe bewaffnet suchen Sie nach dem Ausweg zurück zur Erde...

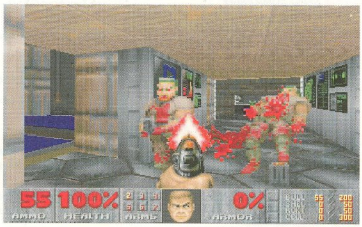
»Doom« (deutsch: »Verdammnis«), ist nicht etwa der freundliche Name eines beschaulichen kleinen Spiels für die ganze Familie. In rasanter 3D-Grafik ballern Sie auf Monster, Dämonen und mutierte Soldaten; Blutspritzer mahnen den nächsten Gang zur chemischen Reinigung an. Dabei sammeln Sie von der Schrotflinte bis zur Plasma-Kanone allerlei handliches Monstervernichtungs-Werkzeug ein. Sie sehen das Geschehen aus den Augen Ihrer Spielfigur, die sich durch insgesamt 27 Levels kämpfen muß. Dabei wird 3D-Grafik benutzt, die den Ultima-Underworld-Spielen oder Shadow Caster sehr ähnlich ist. Der kleine Unterschied: Die Doom-Grafik füllt nicht nur den ganzen Bildschirm aus, sie ist auch um einiges schneller als alles, was die Konkurrenz zu bieten hat. Außerdem sind die Doom-Levels nicht aus Quadraten aufgebaut (wie bei Shadow Caster oder Terminator: Rampage), sondern bieten realistisch verwinkelte Gebäude mit Treppen, Türen, Laufstegen, Geheimgängen, Fenstern und anderen Überraschungen. Manchmal kämpfen Sie sogar unter freiem Himmel.

Die Action von Doom ist relativ unkompliziert: Wenn sich

DEMO ODER SHAREWARE?

Auch wenn die Programmierer selbst den Begriff »Shareware« verwenden, weicht Doom vom gängigen Shareware-Schema gewaltig ab. Denn die Doom-Programmierer schenken Ihnen den ersten Teil einer Trilogie. Diese neun Level dürfen Sie solange behalten, wie Sie wollen, und auch Ihren Freunden weitergeben. Der erste Teil ist also einfach nur ein Demo, eine Werbung für Teil Zwei und Drei. Diese können Sie, im Gegensatz zu den meisten Shareware-Titeln, nicht nur beim Programmierer bestellen, sondern demnächst auch in jedem guten Software-Geschäft kaufen. Teil 1 liegt natürlich auch dem Komplett-Doom bei.

Unsere Wertung bezieht sich auf ein Komplett-Doom mit allen drei Teilen, das wir damit in dieselbe Kategorie wie andere Profi-Spiele einordnen können. Die Verkaufsversion von Doom erhalten Sie in z.B. bei CDV in Karlsruhe, Cachet in Ostringen oder Pearl Agency in Bugglingen.



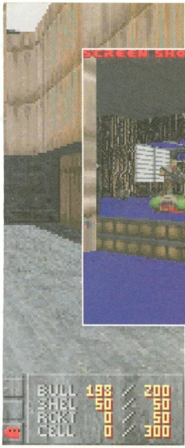
Doom ist nichts für Kinder – grafische Brutalität ist hier an der Tagesordnung

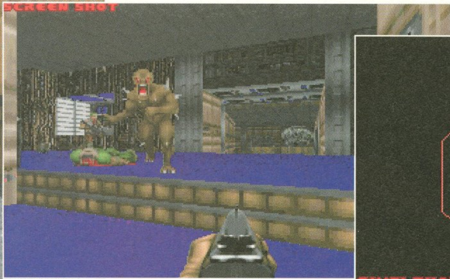
BORIS SCHNEIDER

Genauso ruppig wie mit den Monstern (ich sage nur: Kettensäge) springen die Programmierer mit einigen professionellen Softwarefirmen um. Neun Levels, die spielerisch auch noch besser sind als viele Konkurrenzprodukte, werden einfach so verschenkt. Dazu noch der geniale Netzwerk-Modus und die beeindruckendste Grafik seit Ultima Underworld – die Jungs vom id-Team haben sich als Shooting Stars der PC-Branche etabliert. 80 Mark für dieses Spiel ist ein harter Schlag für alle Firmen, die für ihre lahmeren 3D-Titel über 100 Mark haben wollen.

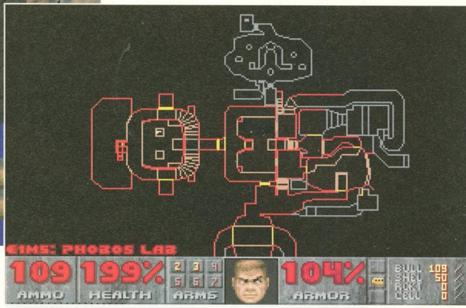
Mit dem intelligenten Level-Aufbau fesselt Doom an den Monitor: Nur zu oft darf man durch ein Fenster ein weit entferntes Extra ansehen, um Sie dadurch auf eine hektische Suche nach einem Geheimgang zu schicken (und damit oft genug in eine Falle zu locken).

Spätestens wenn man eine Tür öffnet, dahinter ein Dutzend neuer Monster lauern und man unwillkürlich vor dem Bildschirm zusammenzuckt, stellt sich die Frage: Wieso sollte man für Virtual Reality einen teuren Spezialhelm brauchen?





Durch den dreidimensionalen Level-Aufbau begegnen Sie auch auf Treppen einigen üblen Gesellen



Die intelligente Automap-Funktion zeigt Ihnen eine Karte aller Stellen, an denen Sie schon waren

etwas bewegt, schießen Sie. Es gibt keine freundlich gesinnten Personen, die Ihnen helfen würden. Alle Monster und verrückt gewordenen Soldaten auf der Station wollen Ihnen ans Leder, was sich durch schnelles Herunterzählen Ihrer Lebensenergie bestätigt.
Doom besteht aus drei Teilen. Im ersten kämpfen Sie sich durch die Station bis an das Dimensionstor, mit dem Sie sich auf den verschwundenen Mars-Mond Deimos beamen können. Dort stellen Sie mit Erschrecken fest, daß das Dimensionstor mit Zwischenstop auf Deimos geradewegs zur Hölle führt und Sie alleine verhindern können, daß die Höllenkreaturen sich einen Weg auf die Erde bahnen. Die Geschehnisse auf Deimos und in der Hölle sind im zweiten und dritten Teil nachzuspielen. Sie können leider keine Ausrüstung in den nächsten Teil mitnehmen, sondern fangen immer bei Null an. Jede Episode hat neun eigenständige Levels und einen freundlichen Namen: »Knee-Deep in the Dead« heißt der erste Einsatz, was sich etwa mit »Bis zu den Knien in Leichen« übersetzen ließe.



Willkommen in der Hölle – der Portier erwartet Sie schon

Sie merken schon: Dieser starke Tobak ist nichts für kleine Kinder.
Die Programmierer haben aus Doom aber nicht einfach ein »Lauf durch die Gänge und schieß alles ab«-Spiel gemacht. Ballern allein genügt nicht: So müssen Sie beispielsweise Schlüsselkarten finden, um bestimmte Türen zu öffnen und anhand einer Karte, die automatisch mitgezeichnet wird, nach Geheimtüren und -gängen suchen. Durch die verwinkelte Level-Struktur ist es auch möglich, nach einem Hinterhalt zu forschen, von dem aus Sie eine Monster-übersäte Gegend einfacher »säubern«. Oft genug müssen Sie Risiken abwägen: Lohnt es sich, durch den radioaktiven Müll zu waten, um vielleicht hinter der Säule was verstecktes zu finden?

IM WETTBEWERB

DOOM	85
Shadow Caster	79
Jurassic Park	61
Terminator: Rampage	49
Dracula	42

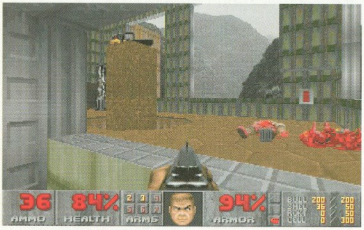
Keine Frage: Dooms flottes 3D läßt die Konkurrent sehr, sehr alt aussehen. Selbst das Fantasy-Spektakel Shadow Caster kann da nicht mithalten. Bei Terminator: Rampage kommt zur unterlegenen Technik erschwerend das einfallslose Spieldesign dazu. Psygnosis' Action-Umsetzung des Vampirfilms Dracula verkommt immer mehr zur 3D-Lachnummer.

ERSTE SCHRITTE

Wenn der Frust Sie packt, probieren Sie doch einfach ein paar der geheimen Cheat-Codes, die die Programmierer im Spiel eingebaut haben. Um Beispielsweise zu einem anderen Level zu springen, tippen Sie einfach während des Spiels »IDCLEV«, gefolgt von zwei Ziffern: Die erste gibt den Teil an, den Sie spielen (1,2,3), die zweite den Level, zu dem Sie springen wollen (1 bis 9). Mit »IDDQD« machen Sie sich unverwundbar. Und mit »IDBEHOLD«, gefolgt von einem Buchstaben verschaffen Sie sich jederzeit ein Extra. Einige Möglichkeiten sind »IDBEHOLDA« (Karte automatisch ergänzen), »IDBEHOLDI« (Unsichtbarkeit einschalten) oder »IDBEHOLDR« (Strahlenanzug anziehen). ***(bs)***



Cyborg-Dämonen gibt's nicht? Dann sollten Sie mal diesen netten Herrn kennenlernen.



So nah und doch so fern: Die auf dem Podest schimmernde Kettensäge ist nicht direkt erreichbar



Licht im Dunkel: Wohin dieser Teleporter wohl führen mag?

Bei den Bonus-Gegenständen bewiesen die Programmierer besonders viel Schwarzen Humor. Neben diversen Kanonen unterschiedlicher Durchschlagskraft finden Sie auch eine Kettensäge, die im Nahkampf nicht zu unterschätzen ist. Zu den weiteren Extras zählen Schutzanzüge, mit denen Sie vor radioaktiver Strahlung sicher sind, ein Unsichtbarkeits-Generator, durch den die Monster Sie nicht mehr sehen, und Scanner, welche die Automap-Karte um alle noch nicht entdeckten Gänge ergänzen.

Ein besonderes Bonbon von Doom ist der Netzwerk-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Phobos durchstarten können. Dazu benötigen Sie ein Netzwerk mit IPX-kompatiblen Treibern (möglichst Novell Netware). An einem Update mit Modem-Modus arbeiten die Programmierer noch. Mit mehreren Spielern kämpfen Sie entweder gemeinsam um Punkte oder versuchen, sich im »Deathmatch«-Modus gegenseitig in Fallen zu locken.

Wenn Sie bei »Doom« sterben, müssen Sie den aktuellen Level wieder ganz von vorn beginnen. Dafür gibt es aber keine Begrenzung in der Zahl der Leben; Sie haben beliebig viele Versuche. Eine Punktzahl wird nicht vergeben; nur das Durchkommen zählt. Als Ausgleich dürfen Sie jederzeit einen Spielstand speichern, um so die kniffligsten Situationen erstmal in Ruhe auszuprobieren. **(bs)**

HEINRICH LENHARDT

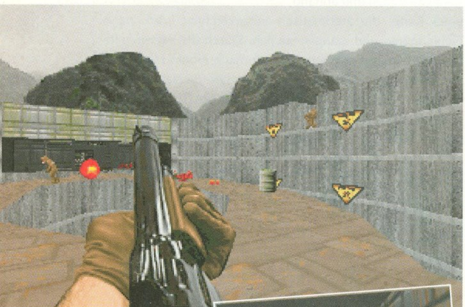
Heiliger Rechenschieber, DAS geht ab! 3D-Actionspiele, bei der man die Umgebung aus der Sicht einer einzelnen Person sieht, waren das große Trendthema der letzten Monate. Was id-Software hier abgeliefert hat, läßt die Versuche der Konkurrenz dermaßen windig aussehen, daß Doom sich langfristig als Maßstab etablieren dürfte.

Auf schnellen 486ern wird das Durchstreifen des detail- und abwechslungsreichen Szenarios zur reinsten Achterbahnfahrt. 386-Besitzer können ein flüssiges Tempo herauskitzeln, indem Sie einfach die Größe des 3D-Fensters etwas reduzieren.

Das grafisch opulent inszenierte Geballer wirkt natürlich etwas ruppig; Doom ist kein Kinderspiel und für sensible Naturen definitiv zu deftig. Doch ohne Schießereien würde das ganze Spielkonzept nicht funktionieren; wenigstens wird nicht auf Menschen, sondern auf Monster und Mutanten gezielt.

Mit schöner Grafik allein gewinnt man keinen Blumentopf. Das tolle Spielgefühl von Doom liegt nicht zuletzt am geschickten Levelaufbau, einigen kleinen Puzzles und gut ausgearbeiteten Features wie Automapping oder Netzwerk-Modus.

Ein mitreißendes Action-Ereignis mit Adrenalin-förderndem Spannungsbogen.



Während Ihnen Feuerbälle um die Ohren pfeifen, laden Sie gemütlich nach



Keine Bildstörung: Das leichte Schimmern ist ein Gegner in einem Unsichtbarkeits-Anzug

DOOM

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	id-Software
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig und verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte (Vollversion)

Besonderheiten: Eine Demo-Version mit den ersten neun Levels wird umsonst angeboten.

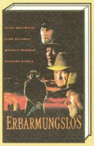
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

85

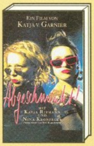
LIVECLUB

Das Beste aus Musik · Buch · Video

ZUM KENNENLERNEN 3 für 1



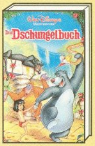
Erbarmungslos
90990 3



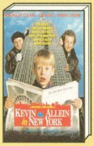
Abgeschminkt
90985 3



Der Tod steht ihr gut
90986 1



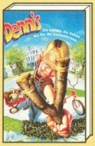
Dschungelbuch
90881 4



Kevin allein in New York
90888 9



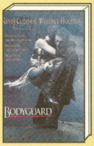
Weiblich, ledig, jung
91001 8



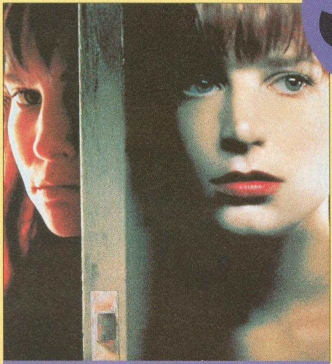
Dennis
90984 6



Eine Klasse für sich
90987 9



The Bodyguard
90729 5

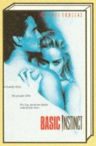


FSK 16 frei

3 Videos zusammen für DM **39,90**



Der Rasenmäher-Mann
90885 5

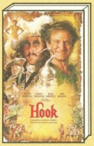


Basic Instinct
90883 0

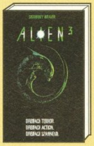
Hochspannung zum Niedrigpreis



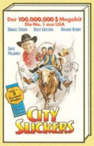
Housesitter
90999 4



Hook
90889 7



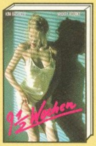
Alien III
90989 5



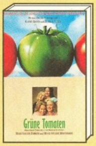
City Slickers
91000 0



Verliebt in die Gefahr
90992 9



9 1/2 Wochen
90998 6



Grüne Tomaten
90886 3

GRATIS!



Antworten Sie uns fix! Dann erhalten Sie dieses soundstarke Mini-Radio als Geschenk. Das Radio (260x100x70 mm) dürfen Sie auf jeden Fall behalten. Also Tempo, Tempo!

Das haben Sie davon!

- Das Super-Kennenlern-Angebot
- Ihr Dankeschön-Geschenk
- Kostenlose Mitgliedschaft
- Ihre persönliche CLUB-Karte
- LIVECLUB-Katalog 4x im Jahr gratis
- 300 CLUB Filialen in Deutschland
- Lieferung auf Rechnung / kein Risiko
- Günstige Einkaufspreise
- 1 Kauf pro Quartal genügt

IHRE 3 FÜR 1 TESTANFORDERUNG

JA! Ich möchte den LIVECLUB kennenlernen. Ich bin noch kein Mitglied, darum beantrage ich die Mitgliedschaft in der LIVECLUB EBG-Verlags GmbH, dem Club mit den vielen Vorteilen:

1. Das Kennenlern-Angebot: 3 Titel zum Preis von einem. Das heißt: 3 Videos für zusammen nur DM 39,90.
2. Das Dankeschön-Geschenk für alle Clubinteressenten.
3. Die persönlich auf meinen Namen ausgestellte CLUB-Karte.
4. Den LIVECLUB-Katalog mit über 1.000 günstigen Musik-, Buch- und Video-angeboten - 4x im Jahr kostenlos.
5. Einkaufsmöglichkeiten per Post, Telefon, Fax oder in einer der 300 CLUB Filialen.
6. Beitragsfreie Mitgliedschaft.
7. Der Hauptvorschlagstitel ist das Spitzenangebot des Quartals (automatische Zustellung, falls von mir der Quartalskauf bis zu dem im Katalog genannten Termin nicht getätigt wurde).
8. Volles Rückgaberecht. Bin ich mit dem Angebot nicht zufrieden, so schicke ich die Sendung innerhalb von 10 Tagen an den LIVECLUB zurück. Damit ist alles für mich erledigt. Über diese Vereinbarung erhalte ich eine gesonderte Urkunde mit der ersten Lieferung.

Überzeugt mich die Leistung des LIVECLUBS, zahle ich das Kennenlern-Angebot:

☐ per beigefügtem Scheck ☐ nach Erhalt der Rechnung

(gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

Meine Mitgliedschaft dauert zunächst 2 Jahre und verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, falls ich nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündige. Damit der LIVECLUB auch weiterhin die günstigen Preise garantiert, kaufe ich mindestens 1x pro Quartal aus dem Katalogangebot.

MEINE 3 WUNSCHTITEL:

Bitte Bestell-nummern eintragen

1. ☐☐☐☐☐☐
2. ☐☐☐☐☐☐
3. ☐☐☐☐☐☐

LC 7070/504

Vorname ______ Name ______

Straße/ Nr. ______

PLZ ______ Ort ______

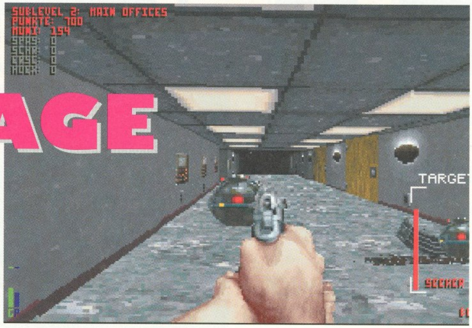
Geburtsdatum ______ Telefon (für Rückfragen und Infos) ______

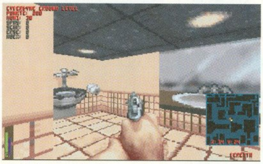
Datum ______ Unterschrift ______
(bei Minderjährigen zusätzlich die des Erziehungsberechtigten)

Wichtig: Bitte vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht, damit wir Ihnen das Kennenlern-Angebot liefern können.

BITTE EINSENDEN AN: LIVECLUB · POSTFACH 10 12 64 · 70011 STUTTGART

TERMINATOR: RAMPAGE





Ob sich im Badezimmer ein Terminator versteckt hat?

Da kommt der Kamikaze-Roboter angerollt, dessen Explosion ganz schön weh tut

Die Maschinen lassen nicht locker: Wieder einmal tragen Computer und Rebellen aus der Zukunft ein Duell in der Gegenwart aus.

Terminatoren kennen kein Erbarmen: Obwohl Obercomputer Skynet im letzten Terminator-Spiel von Bethesda (»Terminator 2029«) eigentlich endgültig sein Leben ausgehaucht hat, gibt es ja immer noch das Element der Zeitreise. Kurz vor seinem Ende schickt Skynet einen neuen Super-Roboter namens »Meta Node« in die Vergangenheit, sprich, ins Jahr 1984. Meta Nodes Mission: Die Labors der Firma Cyberdyne übernehmen und Skynet schon früher zur Macht über die Menschheit verhelfen, damit die lästigen Demontage-Versuche endlich ein Ende haben.

Doch, wie in den Terminator-Filmen üblich, kriegen die Rebellen den Plan mit und schicken wieder einmal einen Helden in die Vergangenheit, der die Meta Node stoppen soll. Sie schlüpfen in die Rolle dieses Zeitreisenden, der mit einem kleinen Colt bewaffnet eine Hundertschaft Killer-Roboter aufhalten will.

»Terminator: Rampage« ist das dritte Spiel um den Killercomputer Skynet, das von Bethesda programmiert wird. Diesmal hat man sich an einem 3D-Actionspiel im Stile von »Ultima Underworld« und »Shadowcaster« versucht. Der Spieler bewegt sich durch die in 3D-Grafik dargestellten verlassenen Räume von Cyberdyne und sucht dabei die 14 Einzelteile einer Spezial-Waffe. Diese Plasma-Phasen-Kanone ist das Einzige, was der Meta-Node gefährlich werden kann. Außerdem spürt man in den Gängen diverse andere Waffen und die dazu passende Munition auf. Denn die Roboter haben in dem menschenleeren Komplex das Sagen und versuchen, Sie um jeden Preis zu stoppen. Da sind die Kamikaze-ähnlichen »Seekers«; Metallkugeln, die einfach auf Sie losstürmen, um Sie bei einer Explosion mit in den Tod zu reißen. Etwas geschickter gehen andere fliegende Roboter vor. Natürlich darf auch das Vormodell des Terminators, der »Infiltrator« nicht fehlen. Der menschenähnliche Roboter (trägt sogar Krawatte) ist allerdings nicht so hart wie Arnold und deswegen mit ein paar gezielten Schüssen auszuschalten. Zum Thema Zielen: Das geschieht in diesem Spiel halbauto-



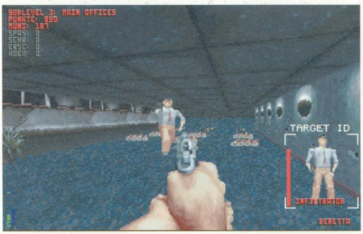
Obwohl das Gebäude laut Hintergrund-Story seit Wochen leer steht, raucht eine Zigarette im Aschenbecher vor sich hin



Die Blaupause zeigt Ihnen, welche Waffenteile Sie schon haben

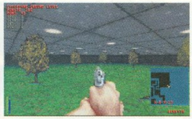
BORIS SCHNEIDER

Eine Terminator-Lizenz macht noch lange kein actionreiches Spiel. Die dröge 3D-Grafik, die wir in diversen Shareware-Spielen schon besser gesehen haben, ruckelt auch auf 486ern. Selbst das Abschalten aller Details macht die Grafik nicht zum Renner – vielleicht hätten die Programmierer einen kleineren Bildausschnitt nehmen sollen?
Langsame Grafik könnte man ja noch verzeihen, wenn das Spiel entsprechend mitreißend wäre. Aber das einfallslose Herumlaufen, Ballern und Suchen, das nicht die geringsten Puzzle-Elemente bietet, macht spätestens ab dem dritten Level keinen Spaß mehr. Paradoxerweise steuert es sich mit dem Joystick schlechter als mit der Tastatur. Die kaum zu stoppenden Kamikaze-Roboter, die aus dem Rebellen schnell Kleinholz machen, tun ihr übriges dazu, auch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad den Frustfaktor nach oben schnellen zu lassen. Nach dem fünfzigsten Großraumbüro, durch das man stapft, ist die Motivation, weiter zu terminieren, endgültig weg.



Die menschenähnlichen Infiltratoren sind recht harte Gegner

matisch. Sie drehen sich grob in die Richtung des Feindes; wenn er dann im Ziel-Fenster unten rechts erscheint, trifft jeder Ihrer Schüsse. Bleibt das Zielfenster hingegen leer, dann können Sie auch nicht treffen, egal ob ein Roboter gerade in der Schußbahn steht, oder nicht.
Die Büroräume von Cyberdyne sind ziemlich unübersichtlich angelegt. Glücklicherweise können Sie rechts unten auf einer Karte sehen, wo Sie sich in etwa befinden. Die Karte zeigt allerdings auch nur einen kleinen Ausschnitt des Stockwerks, in dem Sie sich aufhalten. 32 Etagen gibt es insgesamt zu durchstöbern. Die Treppen nach oben und unten werden auf der Karte angezeigt. Wo Sie aber neue Munition oder Teile für die Plasma-Kanone finden, müssen Sie

Um die 3D-Grafik zu beschleunigen, lassen sich Fußboden und Decke ausblenden, was aber spätestens beim Indoor-Park ziemlich lächerlich aussieht



Endlich ein Extra! Auf Level Zwei finden beharrliche Spieler ein Maschinengewehr.

durch Absuchen aller Räume schon selbst herauskriegen; hier hilft Ihnen die Karte nicht weiter.
Damit Sie das Spiel nicht unfreiwillig terminieren müssen, haben die Programmierer an eine Speicherfunktion gedacht. Ein Gag am Rande: Die Spielstände sind mit dem Namen, den Sie zu Beginn für sich eingeben, verknüpft. Ändern Sie diesen Namen, kommen Sie auch nicht mehr an die anderen Saves heran. So können aber theoretisch mehrere Personen unabhängig voneinander ihre Spielstände auf einem PC lagern. **(bs)**



Wieder verloren: Die Roboter machen relativ kurzen Prozess mit Ihnen.

IM WETTBEWERB

Das inzwischen dritte Terminator-Spiel von Bethesda ist langweiliger als seine Vorgänger, die mehr Strategie und Puzzle-Elemente hatten. Nur Psygnosis' dumpfes 3D-Dracula-Spiel wird da noch überboten. Oceans Jurassic Park bietet wesentlich mehr Abwechslung und feinere Grafik. Origins Shadow Caster muß nur den brandneuen Konkurrenten Doom fürchten.

Spiel	Wertung
Shadow Caster	79
Jurassic Park	61
Terminator: 2029	54
TERMINATOR: RAMPAGE	**49**
Dracula	42

TERMINATOR: RAMPAGE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Bethesda
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

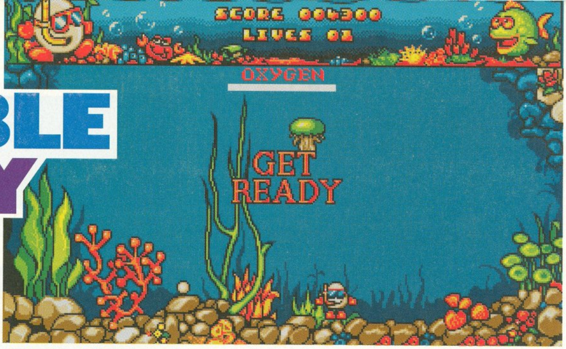
Besonderheiten: Spielstand speicherbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.

49

BUBBLE DIZZY

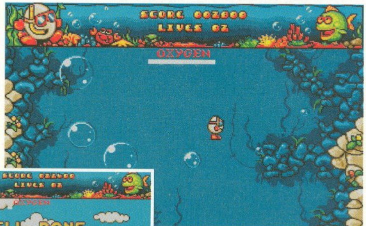
Das Billigspiel-Ei ist wieder da. Diesmal ist es in einen Fluß geplumpst – und nun helfen Sie ihm gefälligst raus.



Der nette Schnorchel täuscht nicht über ein äußerst dürftiges Spielprinzip hinweg – kein Mitleid mit faulen Eiern!

Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Ei. Als wäre das nicht doof genug, stehen Sie auch noch am Grund eines Flusses – die Situation kann man getrost mit »Ei wei« beschreiben. An sich wäre es ganz hübsch da unten mit dem vielen Seetang, ein bißchen naß vielleicht, aber jetzt geht Ihnen langsam die Puste aus. Doch Rettung naht! Es blubbert von unten; aus dem Boden taumeln Luftblasen in Richtung Oberfläche – vielleicht kann man ja so nach oben »reiten«?

Es ist wieder so weit: Code Masters entläßt Dizzy, den Serienheld der Computer-Steinzeit, in ein neues Abenteuer. Dizzy, das Ei mit den Handschuhen, treibt seit Jahren sein Unwesen – zuerst auf dem Schneider CPC, dem C 64 und dem Spectrum (Worte, die selbst Pentium-Besitzern Tränen in die Augen treiben). Heute gibt's die Abenteuer der Salmonellen-Hülle für Amiga, Atari ST, (immer noch) C 64 und natürlich MS-DOS-PCs.



Oops – keine Blase da, ergo geht's bergab mit dem guten Dizzy



Wenn die Oberfläche wird erreicht, Klein-Dizzy satte Punkte einstreicht..

Dizzy ist inzwischen mit einem schmucken Schnorchel ausgestattet und kann sich nach rechts und links bewegen. Kommt er auf einer Luftblase zu stehen, trägt sie ihn nach oben – bis sie nach ein paar Sekunden platzt. Jetzt zieht die gute alte Schwerkraft ins Spiel: Dizzy rauscht wieder nach unten. Der Spieler muß jetzt versuchen, ihn auf die nächste Blase zu bugsieren, um den Fall zu bremsen. Manchmal schafft Dizzy es auch, auf einen Felsvorsprung auf der Seite zu springen, der den Sturz ebenfalls bremst. Aufsteigen ist alles: Wer die Blasen richtig reitet, bekommt nach ein paar Bildschirmhöhen die Wasseroberfläche (und damit das Ende des Levels) zu sehen.

Noch eine Gemeinheit: Ein Balken zeigt Dizzys Luftvorräte, die sekündlich schwinden. Wenn man nicht zum rechten Zeitpunkt eine Sauerstoffflasche aufsammelt, hat sich's ausgedizzyt. Dasselbe passiert, wenn Sie mit zu vielen Meeresfrüchtchen kollidieren, die in rauhen Mengen herumschwimmen. Natürlich wäre es kein nettes Spiel, gäbe es nicht Punkte zu mopsen – das geschieht, wenn man Perlen einsammelt, die auf den Felsvorsprüngen liegen. **(al)**

ANATOL LOCKER

Da seufzt man zufrieden und denkt, man habe es hinter sich. Doch ein halbes Jahr nach »Magic Land« läßt der Hersteller seinen Dizzy mit dotterweichen Spielprinzip auf die Nerven des unbescholtenen Testers los. Anscheinend mögen Code Masters ihr Serien-Ei nicht, sonst hätten sie es nicht mafiamäßig versenkt und das Spielprinzip derart ausgedünnt – wenn so etwas überhaupt noch machbar ist. Hatte der Vorgänger »Magic Land Dizzy« wenigstens noch den obskuren Charme eines Billigspiels, so ist Bubble Dizzy einfach nur noch billig und obskur. Wie so oft ist man – trotz des niedrigen Preises – mit einem Shareware-Titel besser bedient. Also, Jungs – noch so'n Dizzy und ich haue euch mitsamt eurem Ei in die Pfanne.

BUBBLE DIZZY

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Code Masters
Ca.-Preis	DM 40,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 400 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

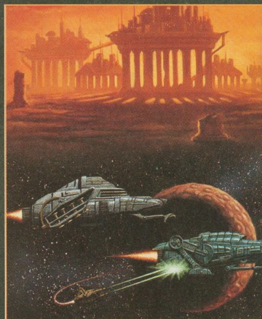
Besonderheiten:
Ein quietschbuntes Dizzy-Poster liegt in der Packung.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit VGA und Joystick



Wohin bewegt sich eine Zivilisation, die schon an ihre Grenzen gestoßen ist?

Zu den Sternen



MASTER OF

ORION™





Am Anfang war die Erde.

Die Menschen führten Kriege.

Zivilisationen kamen und gingen.

Dann, langsam, brachte die Technologie den Frieden.

Die Weltbevölkerung begann zu wachsen.

Frieden herrschte überall auf der Welt und die ersten vorsichtigen Schritte zur Erforschung des Weltalls wurden unternommen.





Jetzt kannst Du diese Herausforderung weiterführen: die Kolonisierung der Galaxis!

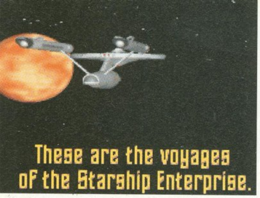
MASTER OF ORION

Das Strategiespiel, das dort beginnt, wo andere enden.

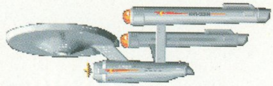
MICROPROSE

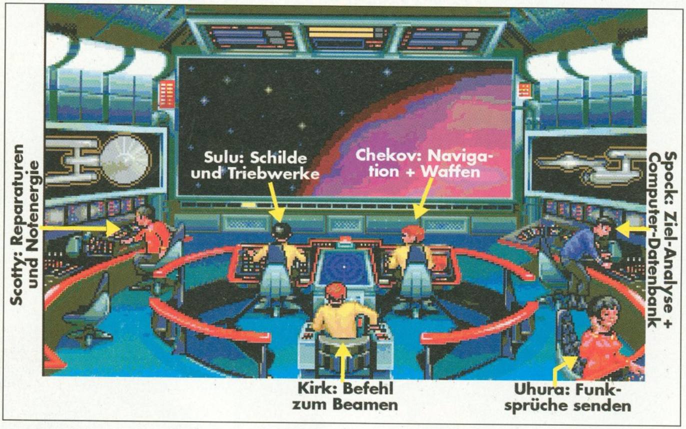
MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

LIEFERBAR FÜR PC UND KOMPATIBLE



STAR TREK: JUDGMENT RITES





Auf der Enterprise-Brücke sind die Aufgaben gut verteilt

Da beamen Sie wieder: Die Crew des Raumschiffs Enterprise erlebt acht faszinierende neue Abenteuer.

Kalifornien. Unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer der Softwarefirma Interplay und ihre Versuche, Adventures basierend auf der klassischen TV-Serie »Raumschiff Enterprise« zu programmieren. Finstere klingonische Mächte halten die Arbeiten anscheinend mit Raum-Zeit-Manipulationen auf, denn Verspätungen kosmischen Ausmaßes sind zur Gewohnheit geworden. Das erste Aventure nannte sich »Star Trek – 25th Aniversary« und sollte 1991 erscheinen, zum 25jährigen Jubiläum der Fernsehserie. Das Erscheinungsjahr des Spiels war dann allerdings 1992 (was Spötter zu dem Vorschlag anregte, das Programm in »26th Aniversary« umzutaufen).



Spannender Auftakt zur ersten Mission: Zeitreisende berichten vom Untergang der Föderation, bevor ihr Raumschiff explodiert.

Die Mischung aus Grafik-Adventure und 3D-Action kam zwar spät, aber gründlich: Nicht nur Trekkie-Fans hatten an dem atmosphärischen Spiel ihren Spaß, die Interplay-Buchhaltung studierte entzückt die Kontoauszüge und ein langfristiger Deal wurde mit Paramount abgeschlossen, den Hütern der Lizenzrechte an Raumschiff Enterprise.

Das Fortsetzungsspiel ist jetzt mit wenigen (Licht-)Monaten Verspätung in unserem Sonnensystem materialisiert. »Judgment Rites« hält sich eng an die Erfolgsformel von »25th Aniversary«. In acht neuen Adventure-Episoden erleben Spock & Co. Puzzles und Gefahren, die nie ein Mensch zuvor durchspielt hat.

Die revolutionären Spielkonzepte hat das Designteam unterdrückt; bei der Steuerung von Captain Kirk und Crew wird im wesentlichen auf das bewährte Konzept des erfolgreichen Vorgängers zurückgegriffen. Judgment Rites bietet acht in sich abgeschlossene Adventures, die der Reihe nach durchspielt werden müssen. Zu Beginn jeder Mission gibt's ein wenig Vorgeschichte, dann steuert man einen Planeten an und wird dort zur Begrüßung meist in ein Raumgefecht verwickelt. Schilder rauf, Photonen-Torpedos bereit und schon kann die 3D-Action-Sequenz starten. Spieler, welche sich von solchen Ballereien in ihrer Adventure-Harmonie



Spock und sein Tricorder knacken fast jedes technische Problem



Wumm! Dieser Doppeldecker hebt nicht mehr ab...

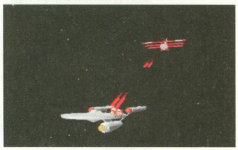
gestört fühlen, schalten diese Einlagen kurzerhand ab. Wer auf der anderen Seite seinen Weltraumkampf besonders hart bestreiten möchte, kann einen entsprechenden Schwierigkeitsgrad wählen.

Wenige Funksprüche später klicken Sie schließlich bei Captain Kirk das Beam-Icon an. Zusammen mit ein paar Getreuen (in der Regel Mr. Spock und Dr. McCoy) wird er zum Schauplatz des neuen Abenteuers versetzt. Hier kommt die Bedienung aus dem letzten Star-Trek-Spiel wieder zum Zuge. Mit dem rechten Mausknopf ruft man ein Menü auf, in dem Symbole für »untersuchen«, »ansprechen«, »nehmen« und »benutzen« gewählt werden. Bei letzterer Aktion können Sie auch auf einen Beutel klicken, der alle Gegenstände enthält, die bislang aufgesammelt wurden.

Sie haben normalerweise Captain Kirk unter Kontrolle, doch einige Aktionen können nur von seinen hochqualifizierten Begleitern ausgeführt werden. Vor allem Mr. Spock erweist sich als kleines Universalgenie, das mit seinem Vulcanier-Griff Bösewichte paralysiert und Computersysteme jeder Art knackt. Um von Kirk auf eine andere Person zu wechseln, klicken Sie nach dem »benutzen«-Symbol den gewünschten Charakter an. Solange Sie eine andere Figur als Kirk steuern, wird zur Orientierung am linken oberen Bildrand ein Porträt des entsprechenden Crew-Mitglieds gezeigt.

Auch in den Adventure-Sequenzen kann es mal zu einem kleinen Geschicklichkeits-Test kommen. So manche Begegnung mit bösen Buben überstehen Sie nur unbeschadet, wenn Kirk flott seinen Phaser aus dem Inventar zieht und die Gegner anklickt, um sie zu betäuben. Dialoge dürfen auch nicht fehlen; bei diversen Gesprächen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten. Im wesentlichen wird jedoch nach Gegenständen geguckt, um diese an anderer Stelle sinnvoll einzusetzen. McCoy leistet verläßlich erste Hilfe und analysiert jede nur denkliche Lebensform, während Mr. Spock mit seinem Tricorder wichtige Informationen zu technischen Geräten besorgt.





Am flüssigsten laufen die Raumschlachten ab, wenn Sie sich mit dem kleinen 3D-Fenster auf der Brücke begnügen

Um eine der acht Episoden abzuschließen und in die nächste zu gelangen, müssen Sie nicht unbedingt alle Puzzles lösen. Das verringert die Sackgassen-Gefahr und animiert zum wiederholten Durchspielen. Wieviel Prozent aller Probleme Sie gelöst haben, erfahren Sie



Wurde eine Episode gelöst, bekommen Sie zur Belohnung eine hübsche Animation gezeigt

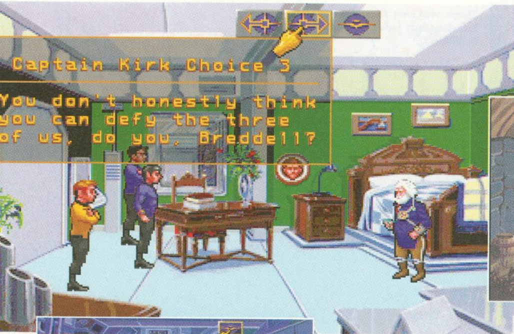
HEINRICH LENHARDT

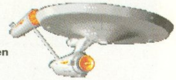
Lenhardt an Brücke: Warum dauert das immer so lange? Da spannt uns Interplay mit Judgment Rites ewig lange auf die Folter und dann kommt nicht mehr heraus, als ein leicht verbesserter Nachfolger.

Das ist immerhin eine solide Leistung, denn bereits 25th Aniversary war recht spannend und motivierend, aber definitiv eine Nummer zu klein. Judgment Rites bietet mehr Adventure-Episoden, die im Schnitt auch deutlich komplexer als beim Vorgänger ausgefallen sind. Der erhoffte großen Schritt nach vorne bleibt uns aber verwehrt: Die Grafik (inklusive der hölzernen Animation der Spielfiguren) bietet wenig Fortschritte. Auch an der etwas fummeligen Bedienung wurde kaum etwas getan. Die Puzzles sind weder unfair noch allzu faszinierend – mit ein bißchen Rumprobieren und viel Hilfe von Mr. Spock lassen sich alle Problemchen beheben.

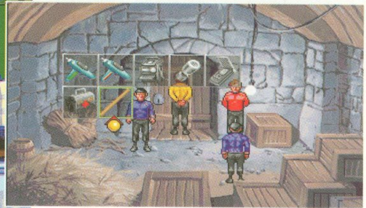
Aber man spielt's halt doch sehr gerne, weil Story-Ideen, Atmosphäre und Trekkie-Bonus die Motivation aufpolstern. Wo andere Adventure-Helden wie Gabriel Knight langweilen oder nerven, ist auf die schillernden Enterprise-Charaktere Verlaß. Die neuen Rahmenhandlungen, die sich die Interplay-Designer einfallen ließen, werden auch gehobenen SF-Ansprüchen gerecht.

Judgement Rites ist kein Adventure-Meilenstein, bietet aber eine schöne Portion gepflegter Unterhaltung. Wer Raumschiff Enterprise liebt, muß das Programm ohnehin in seinem Software-Regal stehen haben.





Kirk hat bei einigen Gesprächen die Wahl zwischen mehreren Antworten



Alles klar im Inventar – die Bedienung ist aber etwas umständlich



Kleine Insider-Gags erfreuen die Fans der TV-Serie

am Schluß einer Mission. Liegt dieser Wert nur um die 50 Prozent, haben Sie mit Sicherheit nicht alle Räume gesehen oder alle Gegenstände eingesetzt. Vorteil dieser Methode: Wegen einem einzigen übersehenen Puzzlechen landet man nicht in einer Sackgasse. Hat man alle acht Adventure-Teile durch, bleibt immer noch die Herausforderung, das Kunststück mit einer Erfolgsquote von 100 Prozent pro Mission zu schaffen.

Judgment Rites bietet jede Menge Enterprise-Atmosphäre und Feinheiten, an denen sich speziell Kenner der TV-Serie erbauen. Man muß allerdings kein ausgewiesener Trekkie sein, um alle Puzzles zu lösen – die sind faszinierend logisch, wie selbst Mr. Spock bestätigt. Digitalisierte Soundeffekte sorgen für die authentische Geräuschkulisse und so mancher Bösewicht aus alten Fernsehfolgen taucht wieder auf. Geschliffen und pointiert sind die Dialoge zwischen den Crew-Mitgliedern; die verbalen Duelle zwischen McCoy und Spock sorgen für die richtige Dosis Humor. Im Gegensatz zum ersten Star-Trek-Programm von Interplay gibt es bei Judgement Rites zudem einen roten Handlungsfaden, der die unterschiedlichen Episoden miteinander verknüpft: Die Crew der Enterprise wird durch eine außerirdische Intelligenz einer Reihe von Prüfungen unterzogen. **(hl)**

BORIS SCHNEIDER

Erster Offizier Schneider hebt die rechte Augenbraue: Dieses Spiel ist nicht ganz logisch, lieber Leser. Vor anderthalb Jahren war das erste Star-Trek-Adventure von Interplay flugs durchgespielt, dank kleiner Räume und simpler Puzzles. Wohl um es schwerer und länger zu machen, sind die Programmierer diesmal arg auf die »Ausprobieren«-Schiene ausgewichen. Man stolpert eher aus Versehen über die Lösung eines Problems, als daß man es mit deduziertem Denken selbst herausfindet.

Gerade bei der ersten Episode, in der Bösewichte stets ruhig im Sessel sitzen bleiben und Spocks Hinweise manchmal arg umschreibend sind, bekommt man wegen vager Andeutungen die Handlung nicht richtig mit.

Zum Glück steigern sich Spieltempo und Durchblick von Episode zu Episode. Spätestens wenn man den roten Faden erahnt, der sich durch alle acht Abschnitte zieht, schluckt man den Groll herunter. Es entwickelt sich doch noch zum echten Star-Trek-Abenteuer. Und außerdem packt einen später doch der Reiz, nochmal von vorne anzufangen und diesmal 100 Prozent der Puzzles zu lösen – das schafft selten ein Adventure.

Technisch nichts neues, spielerisch kein Warp-Rekord, aber eben Enterprise – das läßt man gerne ein paar Wochen auf der Festplatte.

IM WETTBEWERB

Homeworld	78
Space Quest V	77
JUDGMENT RITES	**73**
Star Trek – 25th Aniversary	70
Ringworld	52

Ein Science-fiction-Adventure soll es sein? Kein Problem, die Softwarefirmen haben für jeden Geschmack etwas im Angebot. Enterprise-Fans greifen zu den beiden Star-Trek-Titeln; 25th Aniversary gibt es auch komplett in Deutsch. Weniger Puzzles, aber schöne Grafik und tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Auf SF-Büchern basieren die folgenden Programme: Homeworld von Legend ist ein sehr anspruchsvolles Text-Adventure für Experten; Tsunamis Ringworld das genaue Gegenteil: weder originell noch umfangreich.

STAR TREK: JUDGMENT RITES

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Sternenkarte-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 27 MByte

Besonderheiten: Acht neue Enterprise-Adventures in einem Programm. Die Weltraum-Actionszenen können ausgeschaltet werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

73

Wial Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73
Telefax: (0 81 42) 54 6 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5"	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION / SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85,90
ALIEN BREED DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BLUE AND THE GRAY VGA 3,5"	89,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	**54,90**
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL EDITOR KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5" *	**59,90**
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59,90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL. DT. 3,5"	79,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM / MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIAC MANSION / ZAK MC CRACKEN	99,90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	**109,90**
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59,90
COMANCHE DATA DISK 2 KOMPL. DT. 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	**54,90**
CYBERRACE DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5" VGA	69,90
DAS SCHWARZE AUGE – SCHICKSALSKL. DT. VGA	89,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DOOM KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JIMMI WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER	75,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.3,5"	**54,90**
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY ITALY 3,5"	**89,90**
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	**109,90**
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VERS. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA 3,5"	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	**79,90**
GOAL – DINO DINIS – DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA	65,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	**59,90**
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – VGA 3,5"	65,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5"	79,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	**75,90**
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON / SILENT SERVICE 2 / RAILROAD TYCOON / PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	95,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5" *	75,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 VGA 3,5"	65,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
METAL & LACE VGA 3,5"	69,90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	**79,90**
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. VGA 3,5" *	59,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PIRATES GOLD KOMPL. DT. VGA	89,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	**69,90**
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PREHISTORIC II DT. ANL.	**54,90**
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000 / INDIANAPOLIS 500 / JETFIGHTER 1	69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROTOSTAR – WAR ON FRONTIER – KPL. DT. VGA 3,5"	75,90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	**85,90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	**79,90**
RALLYE	65,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99,90
RYDER CUP – GOLF – DT. ANL. VGA 3,5"	**79,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	**89,90**
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 VGA 3,5"	65,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	**89,90**
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	**85,90**
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1–4 ENGL.	89,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	69,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	**79,90**
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3,5"	89,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	**95,50**
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5"	65,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR 2 – ARCADE GAME – DT. ANL. VGA	**54,90**
TERMINATOR 2 SCREENSAVER – WINDOWS – 3,5"	**59,90**
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	**75,90**
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS / DUNE / JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5" *	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5" *	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45,90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	**75,90**
X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
XANTH VGA 3,5"	**69,90**
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
YO! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	65,90
YSERBIUS – SIERRA – VGA 3,5"	54,90

Preishits PC

Titel	Preis
688 ATTACK SUBMARINE VGA NUR 3,5"	29,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. STORMOVIK SU 25 / INDIANAPOLIS 500 / 688 ATTACK SUB DT. ANL. 5,25"	39,90
A-TRAIN 5,25"	19,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" – MICROPROSE –	34,90
BANE OF COSMIC FORGE – WIZARDRY 6 – KPL. DT. 3,5"	39,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19,90**
BLUES BROTHERS 3,5"	**29,90**
BUCK ROGERS II – MATRIX CUBED – 3,5" KPL. DT.	**39,90**
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CIVILIZATION – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CREEPERS VGA 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	**29,90**
ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS – VGA NUR 5,25"	19,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
FALCON 3.0 – MICROPROSE – VGA 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX – MICR. – VGA 3,5"	**49,90**
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19,90
GOLD RUSH – SIERRA –	34,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5"	**45,90**
HARDBALL 3 VGA 3,5"	29,90
HEIMDALL VGA 5,25"	29,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HUMANS 2 JURASSIC LEVELS 3,5" VGA-STAND AL.	29,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19,90**
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	29,90
JURASSIC PARK VGA 3,5"	**49,90**
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29,90
LEGACY – MICROPROSE – VGA 3,5"	39,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. VGA 3,5"	**39,90**
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**29,90**
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	29,90
LOOM – LUCASFILM – VGA 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS – MICROPROSE – 3,5" VGA	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" – LUCASFILM –	49,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25"	29,90
PUSH OVER NUR 3,5"	24,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	**29,90**
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA	19,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19,90**
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25"	14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	**39,90**
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT – MAXIS – 3,5" + 5,25"	34,90
SIM CITY – MAXIS – 3,5"	**39,90**
SIM CITY / POPULOUS COMPIL. 5,25"	29,90
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPEEDBALL 2 3,5"	**29,90**
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – NUR 5,25"	29,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
TIME QUEST 3,5" VGA	29,90
TITUS THE FOX 3,5"	**24,90**
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA TRILOGY II (U4/U5/U6) 5,25"	**34,90**
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29,90
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5"	29,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE – THE GAMES –	**19,90**
WIZKID VGA 3,5"	29,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	34,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
ÄGYPTEN – MULTIMEDIA –	75,90
AFRIKA – TRAVEL MAGIC –	59,90
AUSTRALIEN – MULTIMEDIA –	75,90
B17 FLYING FORTRESS & SILENT SERVICE 2	59,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/SPACE M.A.X./ TRANSWORLD KOMPL. DT	**59,90**
BLOCK OUT DT. ANL.	**29,90**
BLUE FORCE	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	**89,90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CALIFORNIA COLLECTION	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT. *	**99,90**
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	**39,90**
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	**79,90**
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS	99,90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	189,90
CINEMANIA – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COLOR MAGIC – CLIPARTS IM TIFF-FORMAT –	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CRITICAL PATH SVGA	**99,90**
CYBER RACE	**85,90**
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DRACULA UNLEASHED SVGA	89,90
DUNE	59,90
DUNGEON HACK AD & D	**75,90**
EUROPEAN RACERS – RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3	99,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder	45,90
»GIRLS 94« EROTISCHER KALENDER	**55,90**
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	**104,90**
GRAPHMAGIC 2	69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HANNIBAL & 200 SHARWARESPIELE	**65,90**
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	**34,90**
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – ENHANCED	89,90
INVEST KOMPL. DT	**29,90**
IRON HELIX	85,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JOURNEYMAN PROJECT	**69,90**
JURASSIC PARK DT. ANL.	79,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LABYRINTH OF TIME	79,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	49,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF / FIRESTONE / BOUNTIFUL / BAY HILL CLUB	75,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST IN TIME	49,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
MAD DOG MCREE	75,90
MALONYS – INTERAKTIVES COMIC –	69,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MANTIS FIGHTER – MICROPROSE –	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – GOLF –	99,90
MICROSOFT – MOZART –	119,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	**99,90**
MONKEY ISLANDS – LUCASFILM –	44,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR	75,90
RAYTRACE MAGIC VOL. 1	35,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA	**89,90**
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29,90
RETURN OF THE PHANTOM – MICROPROSE –	99,90
RETURN TO ZORK	99,90
RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH –	85,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	**29,90**
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2: SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	**75,90**
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	**69,90**
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY *	109,90
STELLAR 7	39,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS *	89,90
SRIP POKER	**29,90**
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
SUPER VGA HARRIER	99,90
TENNIS CUP II	29,90
TERRA	**79,90**
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE / DUNE / LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
»TOOOR« !!– 30 JAHRE BUNDESLIGA –	**45,90**
TORNADO DT. ANL.	89,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST –	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	**65,90**
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMM. 2 INCL. SPEECH/OPERATION 1 & 2	59,90
WOLFPACK *	85,90
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC)	99,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

Titel	Preis
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16	549,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	359,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	165,90
STAR TREK MAUSMATTE	**19,90**

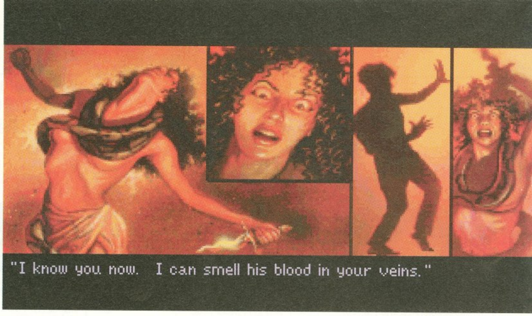
Leerdisketten

Titel	Preis
3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	14,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

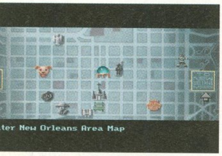
GABRIEL KNIGHT



Ritualmorde, Voodoo-Zauber, düstere Familien-Geheimnisse und als Schauplatz das schwüle New Orleans: Mit einem neuen Gruselkrimi in Adventure-Form stellt Sierra seinen taufrischen Helden vor.

Spiele-Tests

Neue Männer braucht das Land: Sierra, die eifrigsten Verfechter des Fortsetzungsspiels, stellen uns mit Gabriel Knight einen ganz neuen Charakter vor. Welch Balsam für die Spieler, welche die Familienverhältnisse der Royalisten von Daventry schon im Schlaf nachbeten können. Gabriel ist ein chronisch erfolgloser Schriftsteller, der im French Quarter von New Orleans zuhause ist. Er jobbt in einem Buchladen, der auf okkulte Literatur spezialisiert ist. Die Spieldesigner konsumierten offensichtlich reichlich Taschenbuch-Krimis, um sich ein paar Klischees für Gabriel zusammenzuklauen: Der jugendliche Smartie mit der wuscheligen Haartolle bricht alle Frauenherzen (ruft aber nie zurück), fährt ein Motorrad, räumt seine Bude selten auf und hat für Oma immer eine Umarmung übrig. Sie fragen, wie Sie sich mit so einem Bürschchen identifizieren sollen? Na, dann lesen Sie mal tapfer weiter...





Die Schauplätze sind auf zwei Karten verteilt. Anklicken genügt und schon braust Gabriel zum Ziel.

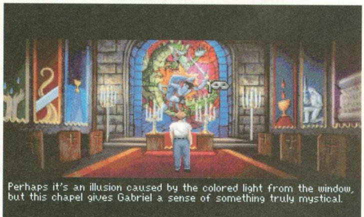
Zwei Handlungsstränge wachsen unvermeidbar zusammen. Zum einen hilft Gabriel seinem Polizei-Kumpel Mosley bei den Ermittlungen über die grausigen Voodoo-Ritualmorde, die New Orleans heimsuchen. Zum anderen macht er einige beunruhigende Entdeckungen über seine Vergangenheit. Opa Knight war ein Emigrant aus Deutschland, wo er anscheinend genug Schabernack getrieben hat, um sich einen ernsthaften Familienfluch aufzuladen. Papa kam bei einem rätselhaften Autounfall ums Leben und so langsam dämmert es Gabriel, daß er sich dem gar schröcklichen Treiben in der Knightschen Vergangenheit stellen muß.

Sie geben Gabriel Befehle, indem Sie mit dem rechten Mausknopf zunächst das Symbol verändern, das den Cursor repräsentiert. Klickt man dann mit dem linken Knopf auf ein Objekt oder eine Person, wird die entsprechende Tätigkeit ausgeführt. Neben den Sierra-üblichen Icons für »gehe zu«, »benutze«, »rede mit«, »untersuche« und »nimm mit« gibt es ein paar zusätzliche Kommandos, die vermehrten Anspruch bei der Bedienung vorgaukeln. Wendet man das Fragezeichen-Icon auf eine andere Person an, folgt ein neuer Dialog-Bildschirm. Die beiden Gesprächspartner sind in Nahaufnahmen zu sehen; dazu gibt's eine Liste mit Themen, zu denen Sie Fragen stellen können. Einige spannende Punkte tauchen hier erst auf, wenn Sie vorher bestimmte Aktionen ausgeführt oder andere Informationen gesammelt haben. Außerdem sollte man sein Gegenüber zu jedem Thema mehrmals befragen, um auch wirklich alle Aussagen zu erhalten. Der Gesprächsinhalt läßt sich später jederzeit wieder auf den Bildschirm bringen, indem man in der Menüleiste das Symbol des Diktiergeräts anklickt.

Die beiden anderen neuen Icons repräsentieren die Verben



Befragen Sie die anderen Personen zu allen Themen, die im Dialog-Menü auftauchen



In der alten Heimat muß Gabriel ein ominöses Ritual vollziehen

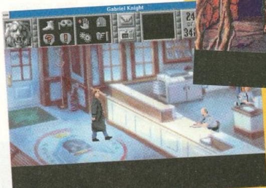
IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Alone in the Dark	77
Leisure Suit Larry 6	64
GABRIEL KNIGHT	**54**
Schatz im Silbersee	41

Gabriel Knight unterbietet mit seinem frustrierenden Spieldesign selbst den mäßig komischen 6. Larry-Teil. Wer sich bei einem Adventure gekonnt gruseln will, ist bei Infogrames' Alone in the Dark besser aufgehoben (...mit dessen Fortsetzung stündlich zu rechnen ist). Sehr ungruselig, aber komisch ist unser Referenz-Adventure Day of the Tentacle – vom Spielkomfort dieses Titels möge sich Gabriel Knight diverse Scheiben abschneiden. Der freie (Wertungs-)Fall stoppt kurz vor Software 2000s scheußlicher Karl-May-Adaption »Der Schatz im Silbersee«.



Im tiefsten Afrika trifft Gabriel auf einen Verwandten, der sich mit ein paar Mumien herumärgert



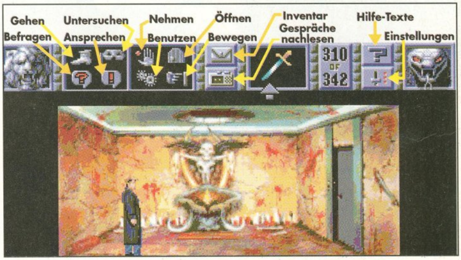
Warnung: Wer dieses Spiel unter Windows installiert, wird mit wüsten Geschwindigkeits-Einbußen gestraft

»bewege« und »öffne«. Die Intention der Autoren ist klar: Konnte man früher mit dem »benutze«-Icon wirklich jeden Blödsinn abwickeln, wird der Spieler jetzt zu etwas differenzierterem Denken genötigt, um Gegenstände sinnvoll zu manipulieren. Dinge, die Gabriel im Inventar mit sich führt, können natürlich untersucht werden. Außerdem gibt es hier ein spezielles »lese«-Icon, das detaillierte Informationen über den Inhalt von Briefen oder Beschreibungen auf den Rückseiten von Briefen liefert.

Verläßt Gabriel einen Schauplatz, erscheint die Stadtkarte von New Orleans auf dem Bildschirm. Um einen Ort zu erreichen, klicken Sie ihn einfach an. Die anfangs noch spärlich gefüllte Karte wird im Spielverlauf mit zusätzlichen Stätten bereichert, die Sie besuchen können.

Hier gilt ebenfalls das Prinzip, daß erst bestimmte Informationen oder Aussagen erhascht werden müssen, um einen neuen Ort zu erreichen.

Auch dieses Sierra-Adventure läßt sich sowohl unter DOS als auch unter Windows installieren. Nichts gegen Windows, aber da wird Gabriel Knight zur unerträglichen Schnecke: Die Animation kriecht auch bei 66 MHz und 8 MByte RAM dahin und grafisch gibt es keinerlei Verbesserungen. Lediglich die Icons werden jetzt in halber Größe dargestellt, damit man sie ja nicht auseinanderhalten kann. Installiert man normal unter DOS, erspart man sich solche Problemchen. **(hl)**



Gabriel Knight wartet mit einigen zusätzlichen Icons auf

HEINRICH LENHARDT

Sierra hat anscheinend einen neuen Höhepunkt an Puzzle-Dämlichkeit angestrebt. Die Herausforderung an Ihre Intelligenz beschränkt sich darauf, diverse Leute mehrmals nach diversen Themen zu befragen, um Zutritt zu neuen Orten zu erhalten. Und wenn es doch mal etwas zu tüfteln gibt, dann ist die Logik derart abgedreht, daß man erst durch dumpfes Ausprobieren und Glück darauf kommt.

Um z.B. ein Indiz zu erhalten, müssen Sie eine Tänzerin mit dem »nehmen«-Icon berühren. Die fühlt sich daraufhin erotisiert, läßt deshalb ihren Umhang fallen, den Gabriel dann nehmen und mit der Lupe untersuchen kann, um ein Detail zu entdecken – Uff!. Dazu kommen potentielle Sackgassen und ein paar eklige Sequenzen, in denen Sie nur wenige Sekunden Zeit haben, bevor Ihnen das Bildschirmleben ausgehaucht wird. Wer hier nicht alle zehn Minuten den Spielstand speichert, muß ernsthaft um sein Nervenkostüm fürchten.

Der verwaschene Düster-Look der Grafik sieht recht stilvoll aus, doch leider konnten es sich die Programmierer nicht abgewöhnen, wenige Pixel große Gegenstände gut zu verstecken. Drehen Sie die Helligkeit am Monitor rauf und gucken Sie ganz genau hin.

Daß der Cursor sich warnend ändert, wenn man mit ihm ein interessantes Objekt streift, schätzt man bei den Lucas-Arts-Adventures. Sierra hat es anscheinend immer noch nicht nötig, solchen Spielkomfort zu bieten.

Ein schwach designtes Adventure, das nur durch die halbwegs originelle Story, Qualitäts-Grafik (tolle Zwischen-Sequenzen!) und die stattliche Komplexität noch Mittelmaß-Regionen in der Gesamtwertung erreicht. Die spielerischen Fiesitäten in Gabriel Knight lassen sich nur mit einem üblen Voodoo-Fluch erklären.

GABRIEL KNIGHT

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

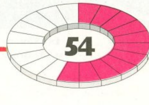
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten: Kann auch für Windows installiert werden. CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

Ärger mit dem Finanzamt ist das Thema dieses Adventures: Nur als cleverer Langfinger entkommen Sie den gierigen Steuerfahndern.



Derartige Probleme beschäftigen wohl jeden Innocent-Spieler nach einer Weile

Als Gott am achten Tage die Finanzbeamten erschuf, erhoben diese erst einmal eine Luxussteuer auf den Garten Eden. Der zu zahlende Betrag überstieg bei weitem die finanziellen Möglichkeiten des Schöpfers, und so mußte er zulassen, daß von der Steuerfahndung zwangsvollstreckt wurde. Adam und Eva wurden auf die Straße gesetzt und das Paradies steht seither unter der provisorischen Verwaltung der Vollzugsabteilung der zentralen Oberfinanzdirektion IV – Bereich Mitte (ungeklärte Steuerschuldfälle).
Da Parteienverkehr – wie bei Behörden üblich – nur Dienstags und Donnerstags von 11.30 bis 12.00 an ungeraden Tagen in der Woche nach Vollmond vorgesehen ist – allerdings nur in Schaltjahren, die zu Anfang oder am Ende eines Jahrtausends liegen, insofern dieses Jahrtausend nicht mit einem 1. Januar beginnt, und nur wenn der Sachbearbeiter sich gerade nicht in einer Fortbildungsmaßnahme, Schwangerschaftsurlaub oder der Mittagspause befindet, hat Gott bislang jede Sprechstunde mit dem zuständigen Beamten versäumt. Auf das Paradies muß daher voraussichtlich noch eine Weile gewartet werden.
Die Entwickler von »Innocent« verschweigen unverständlicherweise den bewußten Vorfall, obwohl es auch hier um den leidigen Ärger mit dem Finanzamt geht. Der galaktische »Einkommensverminderungs-Dienst« hat sich fürsorglich dem Meisterdieb Jack T. Ladd angenommen und bei einer Überprüfung festgestellt, daß er die Einkünfte aus seinen kriminellen Vergehen bislang nicht ordnungsgemäß angemeldet hat. Unbürokratischerweise wird das zu veranschlagende Einkommen einfach geschätzt – die innerhalb von vier Wochen zu zahlende Summe übersteigt jedoch alles, was Ladd in vierzig Jahren zusammengerafft und wieder ausgegeben hat.



Ein kleiner Plausch löst oft große Probleme

Verzweifelt begeben Sie sich in der Rolle des leicht entsetzten Gelegenheitskriminellen zum nächsten mit einer Bar ausgestatteten Planeten und wollen auf diesen Schreck erst einmal Ihre Blutalkohol-Konzentration heben. Ohne einen Pfennig in der Tasche ist jedoch schon das eine kleine Herausforderung. Im weiteren Verlauf dieses Abenteuers zeichnet sich recht rasch eine Methode ab, um die Steuerschulden begleichen zu können. Für einen lokalen Gangsterboß übernimmt man diverse Diebstahlsaufträge – unter anderem muß das Ei eines Riesenvogels aus dem Zoo entwendet werden – und lernt auf diese Weise mehrere Bars, drei Planeten und eine Wolkenstadt kennen.
Hinter den Schlagworten »SmuttiText«, »Cyniplay« und »Virtual Pornography« verbirgt sich ein recht konventionelles Abenteuerspiel mit einer gängigen Benutzeroberfläche. Aus den Symbolen für Gehen, Reden, Nehmen, Benutzen, Betrachten und Untersuchen wählt man die gewünschte Handlung aus und klickt anschließend das Bezugsobjekt an. Im am unteren Bildschirmrand vorhandenen Inventarfenster können die Gegenstände frei positioniert und auch übereinander abgelegt werden.
Auf einer kleinen Karte sehen Sie den Raum als Schemazeichnung – vorhandene Ausgänge sind angezeigt und Sie dürfen diese zum Verlassen des Ortes direkt dort anwählen. Mit dem Auge-Icon fährt man im Bild umher; der überfahrene Ausschnitt ist dann in einem separaten Fenster zu begutachten, um sich besser auf Einzelheiten konzentrieren

THOMAS WERNER

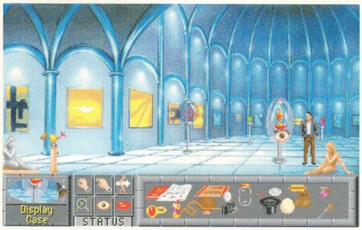
Ehrgeizige Vorsätze hatte Psygnosis ja: Ein humorvolles Adventure rund um eine originelle Story mit einfacher Bedienung sollte entstehen. Nichts davon wurde erreicht. Die schalen Witze dümpeln inmitten einer flachen Story traurig vor sich hin. Statt Lachen ist Gähnen, statt Spannung Langeweile angesagt – da helfen auch die im Spiel enthaltenen »mindestens vier Bars« nicht mehr.

Die Ihnen servierten Rätsel bestehen vorwiegend aus der Suche nach pixelgroßen Gegenständen und der richtigen Stelle, um diese mit dem Mauszeiger anklicken zu können. Dieses in der Zukunft spielende Stück Software wirkt technisch wie ein Relikt aus der Vergangenheit. Die Musikuntermalung darf – gottlob – abgedreht werden, der atmosphärekillenden Grafik ist man jedoch hilflos ausgeliefert.

Ich für meinen Teil verbringe meine Freizeit statt mit Innocent lieber mit meiner Steuererklärung – das ist im Vergleich deutlich interessanter, denn die Gestaltung der Formulare entspricht der Thematik, das Rascheln des Papieres ertönt in klarer Stereoqualität, die Rätsel sind herausfordernder und mitunter wird die Mühe sogar noch geldlich belohnt.

zu können. Dieses Feature ist besonders für die oft nur millimetergroßen wichtigen Details sinnvoll, ohne die so manches Rätsel nicht lösbar ist.

Im Status-Bildschirm erfahren Sie schließlich, wieviel Prozent des Adventures schon überstanden sind. **(tw)**



Dieser Kunstgegenstand muß entwendet werden, um die drückenden Steuerschulden zu zahlen

INNOCENT UNTIL CAUGHT

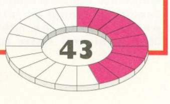
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

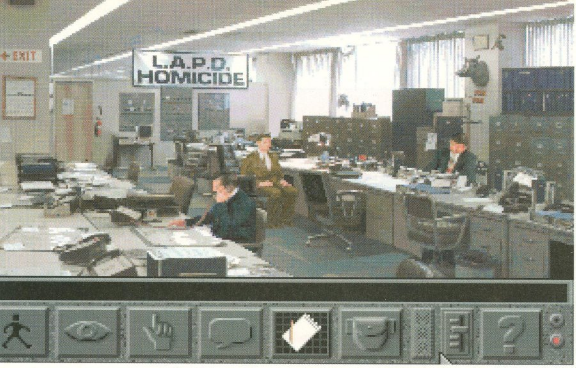
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten:
Bis zu 99 Spielstände können gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Das Büro ist Dreh- und Angelpunkt Ihrer kriminalistischen Ermittlungen

POLICE QUEST 4
OPEN SEASON

Mit Daryl F. Gates hat sich ein waschechter Polizeichef der Police-Quest-Reihe angenommen – erleben Sie Papierkrieg live!

Früher war alles besser, stöhnt so mancher Zeitgenosse – auch der Beruf eines Ordnungshüters, denn im Wilden Westen wurde nicht lange gefackelt; Übeltäter oder Personen, die man für solche hielt, landeten unversehens vor einem angetrunkenen Richter und hatten bald eine gute Aussicht: aufgeknüpft am höchsten Baum des Ortes. Der sinnlose Tod des einen oder anderen Unschuldigen wurde dabei billigend in Kauf genommen, schließlich gab es sowieso einen gigantischen Männerüberschuß.

Irgendwann zog jedoch auch in den Sheriff-Stuben der wohl unvermeidliche Fortschritt ein. Die Revolver wurden noch größer, Streifenwagen ersetzten die Pferde und Donuts die Bohnensuppe. Den Entwicklungsstand einer Kultur mißt man jedoch an ihren Formularen, und so türmten sich bald wahre Papierberge auf den Schreibtischen nicht nur der amerikanischen Polizisten.

Sierra simuliert schon zum vierten Mal die Arbeit der Sicherheitskräfte. Für die ersten drei Police Quest-Teile zeichnete der Ex-Polizist Jim Walls verantwortlich – er wechselte inzwischen zur neuen Softwarefirma Tsunami und entwickelte dort »Blue Force«. Seine ehemaligen Arbeitgeber ließen sich von diesem Verrat nicht lange beeindrucken und engagierten Daryl F. Gates, vormals Polizeichef von Los Angeles. Der ehemalige Herr über 8.000 Polizisten soll laut einiger Schwarzen-Organisationen für die zurückliegenden verheerenden Rassenunruhen in der kalifornischen Metropole mitverantwortlich sein.

Police Quest 4 versetzt Sie in die Rolle eines Kriminalpolizisten, der nachts an einem Tatort vor der Leiche seines Partners steht. Nach kurzer Suche findet er in einem Abfallbehälter den toten Körper eines Kindes. Damit die Bestattungsunternehmer voll auf ihre Kosten kommen, taucht bald darauf die nächste Leiche auf dem Rasen der Villa eines bekannten Rap-Stars auf. Ihre Aufgabe ist es, die Zusammenhänge zwischen den Morden aufzudecken und den oder die Täter hinter Schwedische Gardinen zu bringen.

Aufgeklärt werden die Verbrechen mittels der Maus – Icons für das Laufen, Untersuchen, Sprechen und Manipulieren/Aufnehmen von Gegenständen sind in einer Menüleiste enthalten. Bei Unterhaltungen hat man oft die Auswahl zwi-



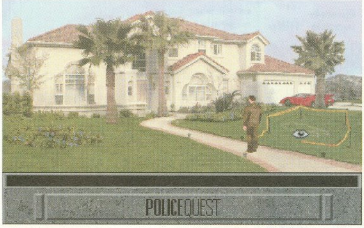
Ein Schreibtisch als steter Quell neuer Formulare

THOMAS WERNER

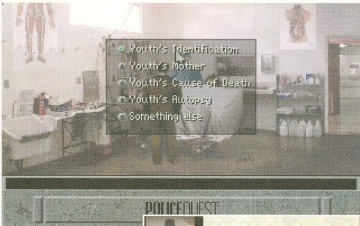
Viele Polizeiangehörige werfen den Drehbuchautoren von Fernsehkrimis vor, die mühsame Ermittlungsarbeit nur sehr verzerrt wiederzugeben. Wo in der Realität oft monatelang anhand von Vernehmungsprotokollen und Gutachten der Tatablauf rekonstruiert wird, bevor eine Festnahme erfolgt, löst Derrick nach einigen kurzen Plaudereien in vornehmen Villen selbst verzwickteste Mordfälle. Allerdings hat diese Vereinfachung auch einen guten Grund: Krimis brauchen eine gewisse Dramatik, um zu unterhalten. Papierkrieg ist noch nicht einmal für die Menschen spannend, die selbst an den Berichten tippen.

Auch Sierra sollte diese einfache Grundregel beherzigen. Wer eine Geschichte mit realitätsnaher aber nervender Beamtenpingeligkeit erschlägt, braucht sich nicht über verärgerte Tester zu wundern. Statt eines Adventures sollte man dann lieber gleich eine richtige Polizei-Simulation in Angriff nehmen. Leider bereitet Police Quest 4 trotz der Digi-Grafiken und von Schauspielern dargestellten Charaktere keinen nennenswerten Spaß. Seltsame Puzzles (Sie klicken wild auf dem Bildschirm herum, um unsichtbare Gegenstände zu finden, oder müssen darauf kommen, die Übungsmunition am polizeieigenen Schießstand selbst zu bezahlen) und tödliche Hinterhalte, bei denen Sie ohne Vorwarnung in die ewigen Jagdgründe versetzt werden, hinterlassen einen schalen Nachgeschmack.

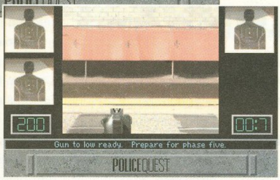
Wer sich von diesen Design-Schwächen nicht abschrecken läßt, erhält immerhin einen realistischen Einblick in den ernüchternden Ermittlungs-Alltag eines amerikanischen Polizisten.



Ob die Blutflecken wohl wieder aus dem Rasen herausgehen?



Der Gerichtsmediziner hat schon so manche Leiche »zum Reden« gebracht



Schießübungen sind obligatorisch

schen verschiedenen Gesprächsthemen. Dem Gerichtsmediziner lassen sich auf diese Weise wichtige Informationen aus der Nase ziehen. Das Inventar erscheint nach einem Klick auf das Taschensymbol. Anschließend ist es möglich, einen Gegenstand zu aktivieren, um mit ihm ein anderes Objekt zu beeinflussen.

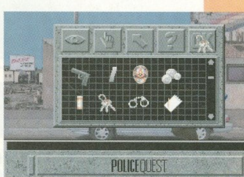
Herumgereist wird mittels des Dienstwagens – auf einer Karte von Los Angeles wählen Sie ein Ziel und landen automatisch an diesem Platz. Anfangs beschränkt sich die Palette ansteuerbarer Örtlichkeiten in erster Linie auf den Tatort, das Polizeipräsidium und das gerichtsmedizinische Institut. Später erweitert sich der Aktionsradius um mehrere Lokalitäten.

Bei den Ermittlungen ist es extrem wichtig, exakt nach Polizeilehrbuch vorzugehen. Daher liegt der Packung eine auf 100 Seiten gekürzte Ausführung des Diensthandbuchs der »L.A. Police« bei, in dem Bekleidungsvorschriften und der Verwaltungsaufbau der Polizeibehörde aufgeschlüsselt sind. Auf einem Notizblock werden die Ermittlungsergebnisse nach jedem Verhör oder einer Tatortbesichtigung durch Anklicken der Person oder des Gegenstandes festgehalten, wobei Sie die Informationen später keinesfalls nach Belieben wieder abrufen dürfen. Das Vorgehen des symbolischen Notierens dient nur dazu, die vom Programmierer verlangte Vorgehensweise zu erfüllen. Pingelig muß man auch mit Beweisstücken verfahren. Wer nicht brav alle Formulare ausfüllt und Berichte schreibt (ebenfalls durch einen Klick), hat keine Chance, die Verbrechensserie aufzuklären.

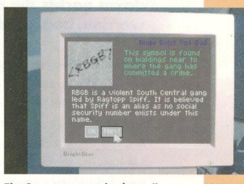
Einige Actionszenen beleben den grauen Alltag – beispielsweise sind Schießübungen angesetzt und Hinterhalte erfordern schnelle Reflexe. Wenn Ihr Alter Ego schließlich das Zeitliche segnet, dürfen Sie sich höchstens mit einem alten Spielstand trösten. **(tw)**



Auf der Karte wählen Sie neue Schauplätze aus



Im Inventar sind die mitgeführten Gegenstände abgelegt



Ein Computerterminal ermöglicht Datenbank-Recherchen

IM WETTBEWERB

Auch wenn Police Quest 4 seinen unmittelbaren Vorgänger dank besserer Technik überflügelt – in punkto Atmosphäre und Puzzle-Qualität liegt es knapp unter Tsunamis Polizeidrama Blue Force. Die »Lost Files of Sherlock Holmes« sind hingegen noch immer uneingeholt, wenn es um ein detektivisches Adventure geht. Unvergleichlich Schwarzer Humor bringt bei »Sam & Max« von der garantiert nicht ernstzunehmenden »Freelance Police« wohl jeden zum Lachen.

Spiel	Wertung
Sam & Max	89
Lost Files of Sherlock Holmes	83
Blue Force	51
POLICE QUEST 4	**48**
Police Quest 3	45

POLICE QUEST 4 OPEN SEASON

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi

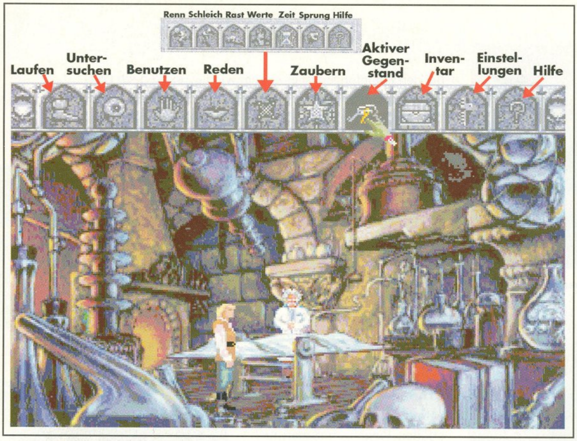
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 21 MByte

Besonderheiten: Das Programm kann sowohl für DOS als auch für Windows installiert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

48



Dank Untermenü gibt es ein paar Icons mehr als bei anderen Sierra-Adventures

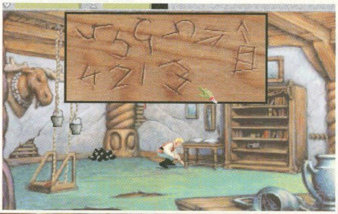
QUEST FOR GLORY 4
SHADOWS OF DARKNESS

Serienheld in der Gruselwelt: Wenn in Mordavia nachts die Bürgersteige hochgeklappt werden, beginnt die Prime Time der Untoten.

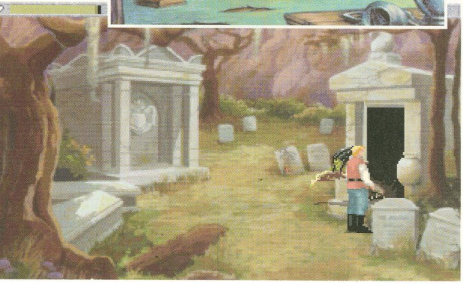
Fällt im Zusammenhang mit einem Sierra-Spiel der Begriff »Quest«, weiß man in der Regel, was auf einen zukommt. Egal ob »Space«, »King's« oder »Police Quest«; hier wird stets ein konventionelles Abenteuerspiel geboten. Mit der »Quest for Glory«-Reihe sieht es etwas anders aus. Sie basiert auf der wagemutigen Idee, das bekannte Adventure-Anklickvergnügen mit einigen Prisen Rollenspiel und Action anzureichern. Noch besser: Durch die Wahl eines Charakters zu Spielbeginn (Dieb, Kämpfer oder Magier) legt man den weiteren Verlauf der Story fest. Bei jedem Beruf gibt es einige Spezialtalente, die den Lösungsweg beeinflussen. Mehrmaliges Durchspielen mit verschiedenen Heldentypen ist deshalb durchaus reizvoll.

Die taufrische 4. Folge »Shadows of Darkness« ist in einer kleinen Stadt angesiedelt, die – durch einen Sumpf von der Außenwelt abgeschnitten – eine ideale Infrastruktur für Werwölfe, Drachen und Untote aller Art abgibt. Die Grusel-Atmosphäre schwankt stets zwischen Ernsthaftigkeit und Ironie; grafisch wird es nie zu grausig. Nachdem Sie zu Beginn des neuen Quest-for-Glory-Abenteuers einer unheimlichen Höhle voller vermoderter Leichen von Helden-Kollegen entkommen sind, spazieren Sie durch einen friedlichen Wald auf Mordavia zu. In Gesprächen mit Personen wie dem Besitzer des Gasthauses oder dem Bürgermeister erfahren Sie, daß ein dämonischer Kult für Probleme sorgt.

Sie können Ihren Lieblingshelden aus einem älteren Programm dieser Reihe importieren oder einen neuen Charakter erschaffen. Vorkenntnisse sind nicht notwendig; der taufrische Dieb, Kämpfer oder Magier ist auch nicht viel schlechter als übernommene Spielfiguren. Eine vierte Heldenspezies, der Paladin, kann allerdings nur über den Importweg gewählt werden. Das ist etwas schade, da es in Shadows of Darkness ein paar nette Neben-Quests gibt, die nur Paladinen zugänglich sind. Das Szenario und ein Großteil der Puzzles bleibt bei allen drei Spielfiguren gleich. Es gibt aber genug Proble-



Jeder Heldentyp bekommt einige Spezial-Puzzles geboten. Nur Diebe erkennen diese Schriftzeichen, welche auf einen Geheimgang hinweisen.



Oops, nichts für ungut... in dieser Gruft sitzen die Leichen locker

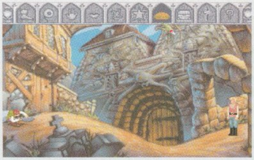
HEINRICH LENHARDT

Quest for Glory ist eine der interessantesten Adventure-Serien von Sierra – da wollen wir nicht allzu laut darüber jammern, daß den Machern beim vierten Teil wenig Neues eingefallen ist. Für die einzelnen Spielfiguren gibt es genug abweichende Lösungswege, um ein wiederholtes Durchspielen zu rechtfertigen.

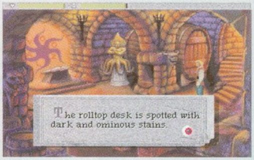
Doch bei aller Liebe zur Ironie wirken einige Puzzles zu abgehoben. Das leidige Suchen nach Krümel-Gegenständen und mäßig logisches Ausprobieren ist auch beim Erforschen des Szenarios bei Tag und Nacht angesagt. Ein bißchen weniger »Füllwald« hätte dem Programm gut getan; so stapft man immer wieder durchs gleiche Unterholz.

Wenn Sie auf geradlinige Handlungsstränge bestehen, wird Ihnen Shadows of Darkness zu fummelig sein. Wer von der üblichen Adventure-Hausmannskost etwas gelangweilt ist, weiß das spielerische Konzept hingegen zu schätzen.

Ein nettes, witziges Programm, aber nicht der große Knaller mit Suchtgefahr.



In das alte Kloster kann man nur nachts einbrechen...



...doch in dessen Keller stoßen Sie auf eine wichtige Information



Bei Dialogen bekommen Sie schön gezeichnete Porträts der Gesprächspartner zu sehen

me, bei denen Sie die ganz typischen Eigenschaften Ihres Helden einsetzen müssen. Kleines Beispiel: Der Kämpfer kann die verschlossene Schreibtisch-Schublade aufbrechen, der Zauberer hat dafür die richtige Magie parat und ein Dieb kann als einziger das Schloß knacken.

Auf den ersten Blick sieht alles nach einem konventionellen Sierra-Adventure aus. Sie steuern Ihren Helden über schön gemalte VGA-Bilder und verändern den Cursor durch Klicken des rechten Mausknopfs. Durch Anvisieren eines Gegenstands mit einem Icon wie »nehmen«, »untersuchen« oder »benutzen« löst man die entsprechende Aktion aus. Die Rollenspiel-Verwandtschaft wird offensichtlich, wenn Sie ein Submenü aufrufen. Hier werden die Charakterwerte Ihrer Spielfigur angezeigt, die sich durch das Ausführen bestimmter Aktionen oder gezieltes Training verbessern lassen. Magier steigern durch reges Zaubern den Intelligenz-Wert, Kämpfer achten besonders auf Kraft und Waffentalent, Diebe sind sehr am lautlosen Schleichen und Schlösserknacken interessiert.

Beim Herumwandern im Wald stoßen Sie ab und zu auf ein Monster. Weglaufen klappt nicht immer; stellen Sie sich ruhig zum Kampf, um die Charakterwerte aufzubessern. In dieser Action-Sequenz darf man auf den Gegner zulaufen oder sich zurückziehen, springen (um Geschossen auszuweichen), sich verteidigen und natürlich zuschlagen. Schwächliche Zauberer verfügen über den richtigen Spruch, um aus sicherer Entfernung ein paar magische Kinnhaken zu verteilen.

Zeit spielt bei Quest for Glory eine besondere Rolle. Nach Einbruch der Dunkelheit treiben sich fiesere Monster im Wald herum und die Stadttore werden verriegelt. Aber nur dann kann man z.B. ein Gespenst treffen oder durch eine Kletterpartie in das Kloster einbrechen. Im Gegensatz zu anderen Sierra-Titeln müssen Sie nicht bestimmte Puzzles lösen, um einen Spieltag zu beenden. Die Handlungsfreiheit ist dadurch größer; das gilt auf der anderen Seite aber auch für die Verzettel-Gefahr.

Der Schwierigkeitsgrad der Action-Sequenzen läßt sich einstellen; es gibt sogar eine Automatik-Funktion, bei der sich der Computer um alle Kampfmanöver kümmert. Geraten Sie in eine gefährliche Situation, speichert das Programm vorher den Spielstand automatisch. Bei einigen Denkspiel-Einlagen beschert wiederholtes Anklicken eines Fragezeichen-Icons mehrere Tips und kann sogar zum automatischen Lösen dieser Aufgabe führen. Das gilt aber nicht für die klassischen Adventure-Elemente: Hier müssen Sie sich schon selbst durchpuzzeln und vor allem aufpassen, daß Sie keinen wichtigen Gegenstand übersehen. **(hl)**



Die Nahaufnahme bei den Kämpfen – doch nicht alle Gegner sind so harmlos wie dieses Häschen...

IM WETTBEWERB

Neue Sierra-Spiele und Grusel-Adventures im allgemeinen – da ist die Vergleichstabelle im Nu gefüllt. Quest for Glory 4 hat zwar nicht die Komplexität von Gabriel Knight, ist aber humorvoller, weniger frustig und spielerisch intelligenter. Infogrames' stilvolles Alone in the Dark bleibt der Horror-Hit im Schatten unserer Adventure-Referenz Day of the Tentacle. Abteilung billige Plätze: Sierras staubtrockenes Cop-Adventure Police Quest 4.

Spiel	Wertung
Day of the Tentacle	93
Alone in the Dark	77
QUEST FOR GLORY 4	**67**
Gabriel Knight	54
Police Quest 4	48

QUEST FOR GLORY 4
SHADOWS OF DARKNESS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

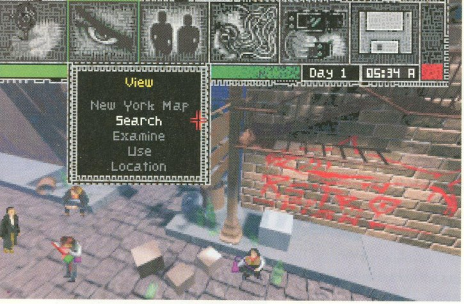
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Indirekt: Das Handbuch enthält einige nützliche Informationen
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Sie dürfen Ihren Charakter aus dem Vorgängerspiel übernehmen. Kann auch für Windows installiert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

67



Fährt man mit der Maus an der oberen Bildrand, wird die Leiste mit den Pull-down-Menüs sichtbar

BLOODNET

Gegen die Vampire des 21. Jahrhunderts hilft ein schöner Pfahl. Gegen manche Spiele des 20. Jahrhunderts helfen nur zwei Aspirin.

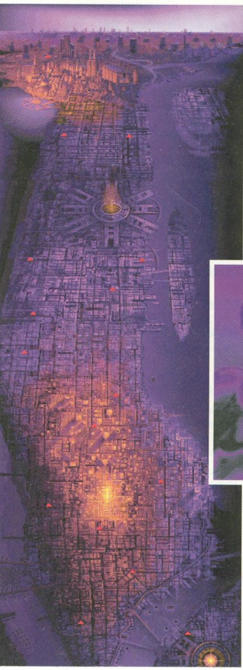
Sie haben Ihren ersten Roman »Großangriff der Mutanten-Brokkoli« fertiggestellt, doch kein Verlag will das Meisterwerk veröffentlichen, weil die Handlung nicht schlüssig ist? Dann schicken Sie Ihr Manuskript doch zu Microprose, den Experten für abartig zusammengezimmerte Stories. Was die Macher solch ehrwürdiger Spieleklassiker wie »Civilization« dem Verstand ihrer Kunden mit »Bloodnet« zumuten, liest sich fast schon wie ein »Finale«-Beitrag. Die beiden Trend-Themen vom vorletzten Jahr, Cyberspace und Vampire, wurden gnadenlos miteinander verrührt – fehlt nur noch ein Dinosaurier.

Bloodnet spielt im Manhattan des Jahres 2094. Düstere Gestalten machen die Straßen unsicher, über Daten-Terminals schleust sich jeder talentierte Mensch in die Computerwelt des Cyberspace ein. Dummerweise haben die guten alten Vampire ihr Comeback gefeiert. Nachdem unser Held alle guten Ratschläge seiner Mama verdrängte, läßt er sich nächtens von einer blassen Schönheit abschleppen. Wenige Bisse später stellt er fest, daß er auf dem besten Wege ist, sich in einen Vampir zu verwandeln. Als auszubildender Blutsauger können Sie auch heute schon kräftig zubeißen, um die Machenschaften eines Oberbösewichts aufzuklären.

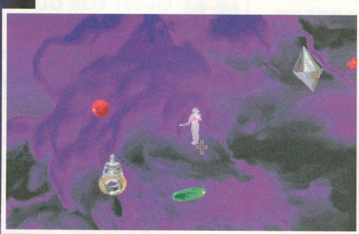
Ihre Spielfigur heißt Ransom Stark und wird mit vielen Talenten und Eigenschaften bedacht, die anfangs Rollenspiel-gemäß verteilt werden. Eher wie ein Adventure sieht das Spiel aus, wenn Sie einen der Schauplätze in New York besuchen. Durch das Anklicken von Gegenständen werden sie untersucht oder eingesammelt; der Klick auf andere Charaktere beschert in der Regel ein Gespräch, dessen Verlauf Sie aber nicht beeinflussen können. Durch gut zureden und absolvieren kleiner Gefälligkeiten überzeugen Sie andere Personen, sich Ihnen anzuschließen. Im Spielverlauf kommt man so zu einer größeren Party, ohne deren Beistand man es bei Kämpfen schwer haben wird. Jeder Charakter wird einzeln bewegt und kommandiert; vom Vampir-Biß bis hin zum Einsatz verschiedener Waffen legen Sie in jeder Kampfrunde neu fest, wie sich Ihre Spielfiguren verhalten sollen. Als schnelle Alternative für leichte Kämpfe gibt es den Quick Combat, bei dem der Computer die gesamte Steuerung übernimmt.

Als eine Art Ersatz für Magie haben die Autoren »Smart Drugs« eingebaut. Sofern Sie die benötigten Rohstoffe gefunden haben, können Sie einige Mittelchen mischen, die z.B. für schnellere Heilung, mehr Kraft oder einen Intelligenz-Schub sorgen.

Wer angesichts dieses Vampir-Rollenspiel-Adventure-Plots schon dezent verwirrt ist, dürfte beim Cyberspace endgültig die Waffen strecken. Durch das Benutzen von Computer-Terminals tauchen entsprechend talentierte Charaktere in jene imaginäre Datenwelt ein. Die Kreativbolzen von Microprose stellen sich Cyberspace als eine Art grau waberndes Nirwana vor, bei dem Ihre Spielfigur zu anderen dubiosen Gestalten schwebt, um sich mit ihnen zu unterhalten. Die Anleitung räumt ein, daß man schon mal vier, fünf Bild-



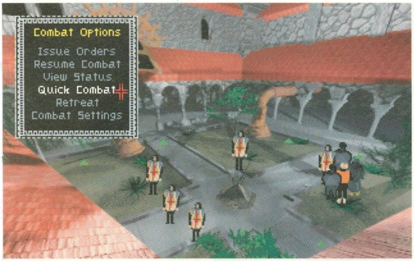
Alle roten Dreiecke repräsentieren Schauplätze, die Sie durch Anklicken besuchen können



Sieht aus wie ein Bildschirmschoner-Modul, ist aber die Microprose-Interpretation von Cyberspace



Ausrüstung und Talentwerte der Spielfiguren sind für den Kampferfolg wichtig



Im Kampf kommandieren Sie jeden Ihrer Charaktere einzeln

schirme auf gut Glück voranpaddeln müsse, um vielleicht etwas interessantes zu entdecken. Wird für New York ein Stadtplan auf dem Bildschirm gereicht, so liegt im Cyberspace keine Karte vor. Vielleicht haben Sie ja Glück und stolpern über ein File-Modul, das Sie per Modem zum Standort eines anderen Computer-Terminals transportiert. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Microprose hat sich Mühe gegeben: Durch viele Charakterwerte, verschiedene Schauplätze und endlose Dialoge mit anderen Spielfiguren wird der Eindruck von Komplexität erweckt. Aber das Zumüllen mit Details kann das mißratene Basis-Spielprinzip nicht verbergen.

Wäre Bloodnet das einzige Rollenspiel der Welt, würde ich mich gezwungenermaßen länger damit beschäftigen. Aber wenn die feinen Konkurrenztitel locken, hat es dieses schwerfällige und grenzenlos umständliche Wirrprogramm schwer, so etwas wie Motivation zu erzeugen. Die Kreuzung Rollenspiel/Adventure funktioniert hier überhaupt nicht; ganz geduldigen Naturen gibt man mit den lachhaften Cyberspace-Sequenzen den Rest.

Immerhin: man kann's zur Not spielen. Das Ding hat eine Handlung (...aber was für eine!), ist bedienbar (...fummeliger als Wordstar!) und für diejenigen Freaks erträglich, die ohne ihr wöchentliches Rollenspiel leiden wie ein Vampir in der Mittagssonne. Mehr Sympathien kann ich beim besten Willen nicht zusammenkratzen. Von der haarsträubenden Story bis zur verwaschenen Grafik wirkt das Programm lieblos zusammengestöpselt.

BLOODNET

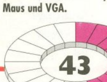
❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	**Rollenspiel**
Hersteller	**Microprose**
Ca.-Preis	**DM 120,–**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Englisch; befriedigend**
Spieltext	**Englisch; viel**
Bedienung	**Ausreichend**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Befriedigend**

Freies RAM: min. 560 KByte + 800 KByte freier EMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: CD-ROM-Version mit englischer Sprachausgabe in Vorbereitung.

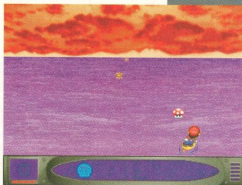
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



MARIO'S TIME MACHINE

Geschichte mal anders: Wer mit Mario durch die Zeit reist, kann eine Menge Wissenswertes lernen.

Der feiste Fiesling Bowser mopst munter geschichtliche Gegenstände. Mario mit seinem schnuffigen Schnauzer soll die erbeuteten Edelteile zügig zurückbringen, sonst droht das reale Raum-Zeit-Kontinuum ziemlich zusammenzubrechen. Also macht sich Mario mit Hilfe einer zünftigen Zeitmaschine auf, dem bösen Bowser Saures zu geben. Hinter der üblich-doofen Hintergrundgeschichte verbirgt sich ein waschechtes Geschichts-Lernprogramm. Der Spieler übernimmt die Steuerung des berühmtesten Klempners der Welt, als dieser gerade Bowsers Museum betritt. Pro Raum warten fünf Gegenstände darauf, wieder in ihre richtige Zeit gebracht zu werden (insgesamt gibt es fünf Räume). Das geht so: Zuerst reist Mario via Zeitmaschine in die entsprechende Epoche. Dann sammelt er Informationen über die Person, der er den Gegenstand zurückbringen soll (Im Falle Shakespeare wäre das der Schädel für Hamlet).

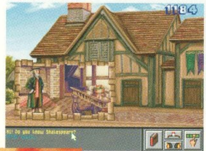


In simplen Action-Sequenzen werden Pilze eingesammelt

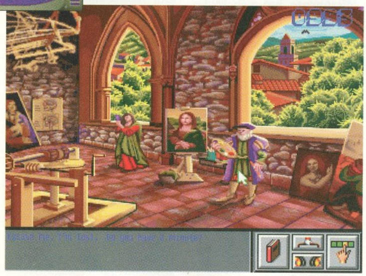
Im Lauf des Spiels bekommt Mario weitere Gegenstände in die Hand gedrückt, die man an die richtigen Leute weitergeben muß. So klagt Shakespeares Frau, ihr Küchenmesser sei abhanden gekommen; das gute Stück findet sich dann beim Schauspieler, der damit sein Kostüm aufgetrennt hat. Bringt man ihr das Gewünschte, erhält man Informationen oder einen weiteren Gegenstand. Die Gespräche werden automatisch auf einen Kassettenrecorder aufgenommen, so daß Sie nicht mit Zetteln hantieren müssen.

Im Lauf des Spiels bekommt man in kleinen Action-Sequenzen die Möglichkeit, ein paar Pilze zu sammeln. Die braucht man dringend, denn wenn man genügend Informationen zusammen hat, geht's auf zur großen Endbefragung. Wenn man sie verbockt und das Pilz-Pufferkonto aufgebraucht wurde, ist das Spiel beendet. Haben Sie jedoch alle Informationen richtig ausgewertet, verschwindet der Gegenstand aus Bowsers Museum und Mario macht sich zur nächsten Zeitreise auf. Insgesamt betritt Mario fünf Räume mit je fünf Gegenständen.

Zehn Spielstände können gespeichert werden, außerdem stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. **(al)**



Vielleicht weiß dieser nette Herr etwas über Shakespeare?



Gigantisch: Mario meets Michelangelo

ANATOL LOCKER

Überraschung: Das macht ja richtig Spaß! Spielte sich der Vorläufer »Mario is Missing« noch oberlehrerhaft, so haben die Programmierer von Mindscape jetzt den Bogen besser raus. Mario's Time Machine ist nicht so oberpeinlich, und man lernt auf elegante Weise eine Menge über die Biographien bekannter Leute (Vorsicht: Alles in Englisch!).
Lediglich die Action-Sequenzen hätten sich die Programmierer sparen können: Erstens fallen sie völlig aus der Reihe, zweitens sind sie viel zu simpel. Etwas ermüdend finde ich auch das ganze Herumgelaufe per Tastatur – eine Maussteuerung wäre sinnvoller gewesen; überhaupt ist das Programm manchmal etwas umständlich zu bedienen.
Doch das sind nur Kleinigkeiten: Mit hat's Spaß gemacht, mein Wissen auf derart angenehme Weise aufzufrischen. An die »Carmen Sandiego«-Reihe kommt Mario zwar nicht ganz hin, aber viel fehlt nicht mehr.

MARIO'S TIME MACHINE

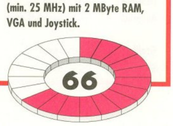
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Lernspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 586 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten:
Das zweite PC-Lernspiel mit Nintendo-Held Mario.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, VGA und Joystick.





Smart Card (TP163)

Mit einfach zu bedienendem Menü kommt diese PC Joystick controller card für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible!

★ Hot key für Feinabstimmung der Geschwindigkeit während des Games
★ Unterstützt 4,77 Mhz - 80 Mhz
★ 2 x 15-Pin Anschlüsse für 2-Spieler Action
★ Wird mit der entsprechenden Treibersoftware geliefert

empf. Verkaufspreis

39.99 DM

Eagle (TP191)

Für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible ist dieses PC Kontroll Pad von großem Nutzen!

★ 2 Feuertasten
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Hawk + (TP123)

Dieser Luxus Analog Joystick ist die optimale Ausrüstung für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Höchstgeschwindigkeits Turbofeuer-Fähigkeit
★ Modus für extra weiche Joystickführung
★ Automatische Zentrierung

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

LEISURESOFT GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

DUNGEON HACK

Des Gruftis neue Kleider: Die AD&D-Altmeister von SSI stecken den Fantasy-Klassiker »Hack« in ein VGA-Gewand.

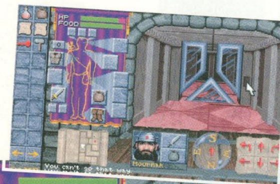
Was macht ein zünftiger Held, wenn Samstagabends bis auf Wiederholungen nichts im Fernsehen kommt, keine Partyeinladung vorliegt und die Türsteher sich weigern, den Möchtegern-Siegfried in ihre Beschallungstempel hineinzulassen? Er schnallt sein Schwert um, dient sich der nächsten Zauberin als Söldner an und durchstreift einen Dungeon auf der Suche nach Schätzen und magischen Gegenständen.

Basierend auf dem legendären Multiuser-Rollenspiel »Hack«, das Generationen von Modembesitzern zu Streifzügen durch spartanische Zeichensatzwelten verleitete, programmierte SSI »Dungeon Hack«. Der schlichte Buchstabencharme wich einer grafisch aufwendigeren 3D-Ansicht, in der sich bunte Monsterhorden tummeln.

Aus sechs Rassen und 12 Charakterklassen bastelt man sich seinen Recken zusammen. Ein Dungeon-Generator sorgt für eine Vielfalt an Gangsystemen – bis zu 4 Milliarden mögliche Designs lassen sich erzeugen. Wer mag, beeinflußt den Generator mit Vorgaben wie dem Umfang, der Monsterhäufigkeit, der Schlüsseldichte und der Menge der versteckten Schätze. All diese Einstellungen erfolgen am Bildschirm über Schieberegler. Aus diesen Werten berechnet ein Zufallsgenerator das neue Tummelfeld für Westentaschen-Conans. Eine manuelle Anordnung der Gänge ist nicht vorgesehen. Der Kompaß und das Automapping erleichtern die Orientierung im verschlungenen Monsterlabyrinth – die Karte erscheint im normalen Bildschirm als Ausschnitt, kann jedoch auch komplett betrachtet und ausgedruckt werden. Eine beigefügte Legende erklärt die verschieden eingetragenen Besonderheiten.

Am linken Rand befindet sich das Inventar, in dem gefundene Gegenstände abgelegt werden, insofern sie nicht direkt am Körper zu tragen sind. Balken zeigen die Lebensenergie und die Ernährungslage an – durch Pausen bzw. gefundene Rationen steigern Sie diese Werte wieder.

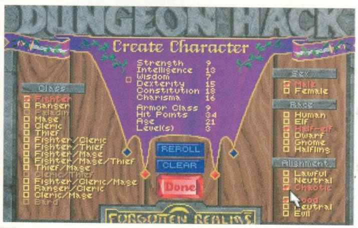
Die Kämpfe finden in Echtzeit statt, wobei ein wildes Klicken auf das Waffensymbol die Gegner dezimiert. Wehren darf man sich sowohl mit schnöden Keulen und Äxten als auch Distanzwaffen wie Pfeil und Bogen. Natürlich hat SSI zudem an Magie gedacht, die ebenso mit einem einfachen Mausklick aktiviert wird. Unterteilt ist sie in klerikale Sprüche und normalen Zauber, wobei es von der Erfahrungsstufe des Charakters abhängt, welcher Hokuspokus eingesetzt werden darf. Beim Herumspazieren findet man verschiedene Schlüssel, die zu entsprechenden Türschlössern passen, schlürft Heiltränke und lernt neue Zaubersprüche. Der geübte Rollenspieler hält Ausschau nach versteckten Schaltern und Illusionsmauern, durch die einfach hindurchmarschiert wird. Teleporter sorgen für einen reibungslosen Transport an unerwartete Stellen, die mitunter mit etlichen neuen Ungeheuern und ungeöffneten Türschlössern aufwarten.



Neben den Kämpfen lockt das Öffnen von Türen den wagemutigen Abenteurer



Gib Monstern keine Chance: Es erwarten Sie zahlreiche Echtzeitkämpfe



Ein neuer Charakter wird geboren



Hier stellt man Vorgaben für einen neuen Dungeon ein

Rund 50 Tiere, Drachen und Untote – zusammengeklaubt aus den verschiedenen SSI-Spielen – beleben die klammen Tunnel und schummrigen Höhlen. Erfolgreichen Monsterjägern winkt ein Eintrag in die Bestenliste, die erlegten Fabelwesen sind daneben in Großwildjägermanier in einer separaten Übersicht festgehalten. **(tw)**

THOMAS WERNER

Dungeon Hack ist absolutes Mittelmaß – nicht mehr und nicht weniger. Durch das Zufallselement könnte man zwar Abwechslung erwarten, auf Dauer hingegen ist es spannend wie die Ziehung der Lottozahlen von 1965, wenn man durch das Korridor-Labyrinth schlurft. Was nützen vier Milliarden Möglichkeiten, wenn jede einzelne der Aufguß des gleichen öden Spielprinzips ist?
Die Puzzles beschränken sich weitgehend auf das Öffnen von Türen mittels versteckter Schalter – ansonsten verhaut man Monster, bis einem die Puste ausgeht.
Die leidlich akzeptabele Grafik, der minimalistische Sound und die einfache Bedienung retten das Programm nicht vor dem Versumpfen im Moor des öden Durchschnitts.
Wer Echtzeitgeklicke um seiner selbst Willen liebt, wird mit Dungeon Hack bis an sein Lebensende glücklich werden. Geistig regeren Computerspielern empfehle ich dringend, auf gehaltvollere Software auszuweichen, von der es gerade in dieser Sparte reichlich gibt.

DUNGEON HACK

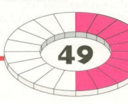
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 575 KByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten: CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

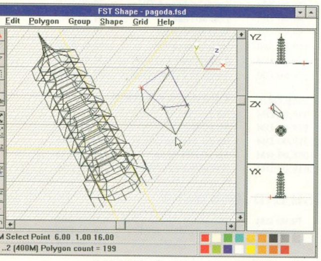


FLIGHT SIM TOOLKIT

Wollen Sie Ihren eigenen Flugsimulator programmieren, beherrschen aber weder C noch Assembler? Das Flight Sim Toolkit verspricht hier Abhilfe.

An Flugsimulationen kann man immer etwas aussetzen. Mal gefällt einem das Fluggebiet nicht, mal kann man die Gegner nicht ausstehen oder findet sie viel zu einfach. Oder man wünscht sich einfach nur ein anderes Flugzeug mit besseren oder realistischeren Eigenschaften. Der englische Software-Hersteller Domark ging dieses Problem auf ganz besondere Art und Weise an: Er ließ ein Flugsimulator-Construction-Set programmieren. Hier legen Sie selbst fest, was da fliegt und schießt. Mehrere Editoren geben Ihnen volle Kontrolle über alle 3D-Objekte, deren Eigenschaften und das Fluggebiet.

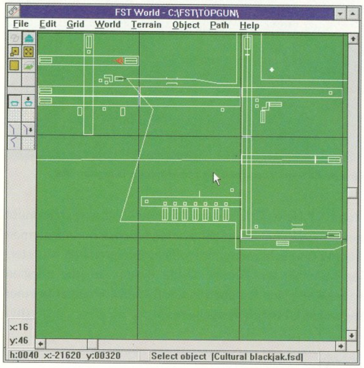
Damit sich die einzelnen Menüs leichter bedienen lassen (und die Programmierer eine Menge Arbeit sparen konnten) laufen die Editoren nur unter Windows 3.1; die eigentliche Flugsimulation ist ein DOS-Programm. Wenn Sie ein neues »Project« (sprich: eine neue Flugsimulation) beginnen wollen, starten Sie das entsprechende Programm unter Windows. Hier legen Sie zunächst den Namen des Projekts fest. Ein entsprechendes Directory mit den grundlegenden Dateien wird auf der Festplatte angelegt. Nun könnten Sie mit den fünf Editoren loslegen – aber wenn Sie nicht überall bei Null anfangen, sondern zunächst Fluggebiete und Objekte aus anderen Projekten »recyclen« wollen, müssen Sie mit einem Copy-Befehl umständlich die Daten aus anderen Verzeichnissen rüberschaufeln.



Nichts für Einsteiger: Der 3D-Editor für eigene Objekte verlangt Ihnen räumliches Vorstellungsvermögen ab

Im »Shape Editor« erzeugen Sie 3D-Objekte. Zu solchen Objekten gehören das eigene Flugzeug, Gegner, Bodenfahrzeuge, Gebäude, Landebahnen – kurzum alles, was in Ihrer Welt so herumsteht.

Dem Shape Editor ist es egal, was für Objekte Sie zeichnen – die Eigenschaften, die ein Flugzeug zu einem Flugzeug machen, vergeben Sie erst später. Zirka 200 Objekte liefern die Programmierer mit, damit Sie sich in das kompliziert zu bedienende, CAD-ähnliche Programm nicht zu sehr vertiefen müssen. Vom kleinen Jeep bis zur Kreml-Mauer ist alles dabei, was sich das Konstrukteurs-Herz wünscht.



Wir bauen uns einen Flugplatz – im Gelände-Editor plazieren Sie 3D-Objekte auf dem Boden und legen Pfade für bewegliche Objekte fest

Der »Cockpit Editor« importiert eine Grafik im PCX-Format (wo Sie die herbekommen, ist Ihr Problem) und läßt Sie auf dieser Instrumente anlegen. Mit ein paar Mausklicks machen Sie aus einem leeren Kreis einen Höhenmesser und legen für diverse Lämpchen fest, daß sie den Zustand von Fahrwerk, Radar und Nachbrenner anzeigen sollen.

Wie sich Ihr Flugzeug so fliegt, bestimmen Sie im »Model Editor«. Hier stellen Sie Tragfächen-Querschnitte ein oder basteln an Schub und Ruder-Verhältnissen. Diese Daten ver-

BORIS SCHNEIDER

Das Konzept ist faszinierend, die Komplexität durchaus gegeben, die Bedienung aber schwerer, als man sich wünscht. Einsteiger werden sehr hilflos vor den Windows-Menüs stehen, da kann auch das Handbuch nicht viel helfen. Und wer Profi genug ist, um sich mit englischen Begriffen wie »Inertia« und »Wing Dihedral« auszukennen, dem fällt schnell auf, wo die Programmierer gespart haben: In der Simulation gibt es z.B. weder Karten-Funktion noch Abbruchbedingung, bei der eine Mission beendet ist.

Bevor Sie Ihrem Freund also eine Diskette in die Hand drücken, müssen Sie noch eine Anleitung schreiben – flieg dahin, zerstöre das, lande dort, und ja nicht schummeln! Die beiden vorgegebenen Demo-Simulationen zeigen letztendlich, wie wenig man eigentlich mit dem Toolkit machen kann. Eine Falcon-Alternative im Eigenbau ist nicht möglich.

Für Enthusiasten, die gerne mal an den Details einer Simulation fummeln wollen, ist das Flight Sim Toolkit eine gelungene Abwechslung.

Aber wenn Sie lieber Simulationen spielen, als an 3D-Modellen zu fummeln, werden Sie sich schnell wieder einem »fertigen« Profi-Programm zuwenden.

IM WETTBEWERB

Der Vergleich mit anderen Simulationen ist eigentlich recht unfair, denn kein anderes Programm bietet derartige Manipulations-Möglichkeiten. Lediglich Stunt Island hat einen Editor für eigene Situationen, der zwar nicht sonderlich komplex, aber wesentlich einfacher zu bedienen ist. Die beiden Demo-Spiele bei Flight Sim Toolkit sind armselig; wer nicht selber designt, hat mit anderen Produkten mehr Spaß.

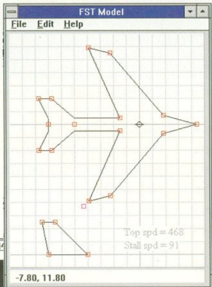
Strike Commander	88
Stunt Island	84
Tornado	82
T.F.X.	71
FLIGHT SIM TOOLKIT	**70**



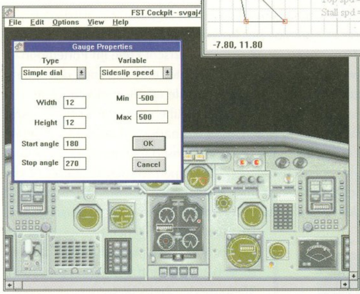
Zwar Super-VGA, aber trotzdem etwas ärmlich: Die 3D-Grafik gewinnt keine Komplexitäts-Preise

wenden Sie dann im »World Editor«. Dort gestalten Sie zum einen den »Fußboden« Ihrer Landschaft, zum anderen legen Sie dort aber auch fest, wo sich die einzelnen Objekte befinden und welche Aufgaben sie haben. Dabei lassen sich paradoxe Effekte erzielen. So können Sie das Flugmodell einer F-16 mit der 3D-Grafik eines Hauses verbinden und dann eben mit jenem Haus durch die Lüfte schweben. Für die Gegner legen Sie hier die Intelligenz fest und mit »Paths« können Sie zivile Fahrzeuge über bestimmte Wege steuern.

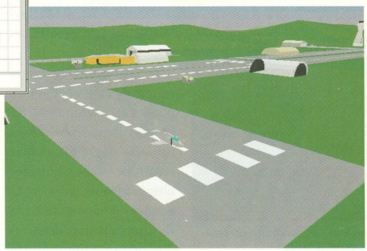
Nachdem Sie alle diese Daten zusammengestellt haben, starten Sie die Simulation von DOS aus. Das Spiel kann dann in VGA oder Super-VGA ablaufen, wobei sich letzterer Modus aber nur bei schnellen Local-Bus-PCs empfiehlt. Wenn Sie das komplette Projekt-Directory auf eine Diskette kopieren, können Sie es beliebig und umsonst an Ihre Freunde verteilen, damit diese auch Spaß an Ihrer Simulation haben. **(bs)**



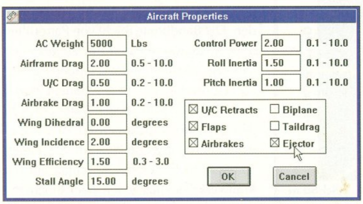
Die aerodynamischen Eigenschaften des Flugmodells sind von der 3D-Grafik getrennt – was Sie hier ändern, betrifft nicht die Außenansicht des Fliegers



Geschickt: Sie können aus jeder beliebigen Grafik mit ein paar Mausklicks ein funktionsfähiges Cockpit machen



Kleinere 3D-Mängel (beispielsweise die Hangartür) in einem der beiden Demo-Spiele.



Blicken Sie noch durch? Die Eckdaten der Flieger lassen sich in weitem Rahmen manipulieren – wenn Sie das Menü kapiert haben

FLIGHT SIM TOOLKIT

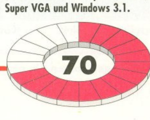
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulations-Designer
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; schwer verständlich
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte (für Windows 3.1)
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

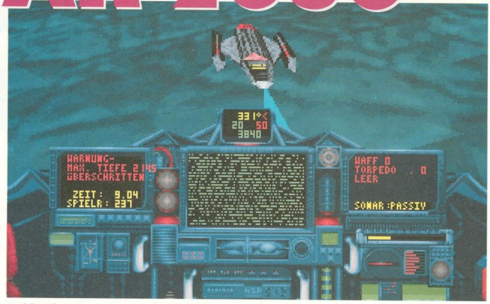
Besonderheiten: Kein fertiger Flugsimulator, sondern Werkzeugkasten für eigene Simulations-Ideen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit Joystick, Maus, Super VGA und Windows 3.1.



SUBWAR 2050

Das U-Boot-Spiel mit Flugsimulator-Feeling schickt Sie unter anderem auf Tauchfahrt in den Nordatlantik und das Südchinesische Meer.



Zahlreiche Unterwassergefechte müssen per Kampfunterseeboot ausgetragen werde

Das Leben als Kampfpilot macht wirklich keinen Spaß mehr – zusammen mit den Mallorca-Fliegern, zahllosen Sportmaschinen, Drachengleitern, Fesselballons und Vogelschwärmen muß man sich die Freiheit über den Wolken teilen – die ja eigentlich verteidigt werden soll – und auf immer schmalere Flugkorridore ausweichen. Die Luftkämpfe selbst sind noch unerfreulicher: Mit Überschallgeschwindigkeit heizen die Gegner aneinander vorbei und plazieren aus mehreren Kilometer Entfernung den tödlichen Schuß mit der zielsuchenden Rakete. Mit ein wenig Pech hat sich dann auch noch ein Flugabwehrpanzer auf den eigenen Jagdbomber eingeschossen und verfolgt ihn automatisch mit seinem unerbittlichen Feuerleitsystem.

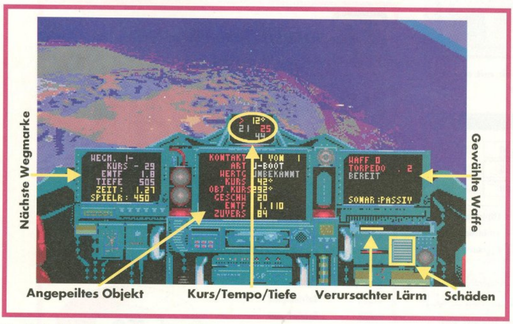


Hier nehmen Sie Aufträge an und starten neue Einsätze

Nur die riesigen unterseeischen Areale sind heute noch ein letzter Hort der wahren Freiheit, wo keine hinterlistigen Fluglotsen endlose Warteschleifen über Frankfurt anordnen. U-Bootfahrer können sich hier so austoben wie seinerzeit die ersten Flugpioniere.

Nachdem jedoch im 21. Jahrhundert das wirtschaftliche Potential der Ozeane immer deutlicher zu Tage trat und verschiedenen Firmen mit dem Abbau von Rohstoffen begannen, zeigte sich deutlich, welche Gefahr von diesem rechtsfreien Raum ausgeht. Einzelne Unternehmen rüsteten Kampfunterseeboote aus und versuchten mit Gewalt der Regierung oder Mitbewerbern Schürfrechte abzujagen.

Als U-Boot-Söldner lassen Sie sich bei »Subwar 2050« von den Konzernen anwerben. Herrscht Ebbe im Portemonnaie werden die Ballasttanks geflutet und die Torpedos scharfgemacht. In der Befehlszentrale erhält man neue Aufträge, kann im Simulator Gefechte üben und das U-Boot ausrüsten. Anhand eines Übungsszenarios erfolgt eine Einführung in die Bedienung der Unterwasserfahrzeuge. Auf insgesamt vier unterschiedlichen Bootstypen werden Sie später eingesetzt. Missionen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades in der Antarktis, dem Nordatlantik, dem Südchinesischen und Japanischen Meer stehen zur Auswahl. Vor dem Einsatz erhält man schriftliche Anweisungen und Zugriff auf eine erläuternde 3D-Karte des Zielgebiets.



Die Cockpitanzeigen sollten Sie nicht aus dem Auge verlieren

Normalerweise müssen mehrere Navigationspunkte (Wegmarken) angesteuert und dort bestimmte Tätigkeiten ausgeführt werden. Die Bandbreite reicht von Patrouillen über Aufklärungsfahrten hin zu gezielten Sabotageakten. Mitunter schippert man im Formationsflug mit Begleitbooten durch die Tiefsee und erteilt den Kameraden in den anderen Tauchbüchsen Angriffsbefehle. Beispielsweise müssen Sie einem Sprengteam bei einem Anschlag auf ein Kraftwerk Deckung geben, nach einem mit Kunstschätzen beladenen Schiffswrack suchen oder Wale aus einer Walfarm

THOMAS WERNER

Subwar 2050 wären einige Wochen zusätzlichen Feinschliffs wirklich gut bekommen, statt es überstürzt vor Weihnachten auf den Markt zu drücken. Bei den Missionen schwebt man zunächst sehr hilflos im Wasser herum und kann mitunter mehrmals das riesige Areal durchqueren, weil man eines von zehn Objekten noch nicht geortet und zerstört hat.
Da das Sonar nur eine geringe Reichweite abdeckt, verliert man schnell den Überblick über das Geschehen. Im unrealistischen Modus sieht man zwar viele Objekte auf dem Bildschirm, kann diese jedoch nicht immer orten, während bei einer realistischen Einstellung bei deaktiviertem Sonar selbst U-Boote mit denen man zusammenstößt nicht zu erkennen sind. Merkwürdigerweise sind auch deren Scheinwerferlichtkegel nur mit eingeschaltetem Sonar sichtbar.
Die Maussteuerung ist schlicht unmöglich und es wurde vergessen, einige wichtige Funktionen im wohl hastig zusammengeschusterten Handbuch zu dokumentieren.
Im Gegensatz zu diesen Mängeln im Detail gibt es aber auch Lobenswertes. Durch die geringe Geschwindigkeit der Unterwasser-Welt macht der Kampf U-Boot gegen U-Boot wesentlich mehr Spaß und ist eher vom Geschick des Piloten abhängig, als die üblichen Jet-Simulationen.
Die 3D-Grafik mit den Lichteffekten ist äußerst innovativ und sorgt für feucht-fröhliches Meeres-Feeling – wenn Sie nicht auch auf 486ern etwas langsam wäre. Das Missions-Design etwas intelligenter, das Handbuch kompletter und Subwar wäre ein Kandidat für einen runden Achtziger.

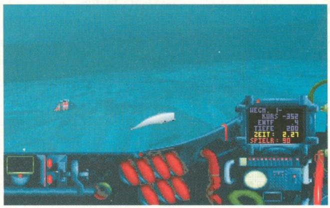






Die Darstellung kann reduziert werden, um die Grafik-Geschwindigkeit zu steigern

befreien. Man begegnet dabei neben feindlichen U-Booten auch Minen und sich durch den Schlamm quälenden Abbaufahrzeugen.
Die Umgebung wird über Sensoren erfaßt und zusammen mit anderen Daten in die Cockpitfenster hineinprojiziert – neben dem Meeresboden sind so auch die sonar-reflektierenden Thermalschichten und die Position der Navigationspunkte grafisch dargestellt. Im realistischen Modus werden gegnerische U-Boote erst sichtbar, sobald sie geortet wurden. Neben dem passiven Sonar steht auch ein geräuschverursachendes aktives Sonar zur Verfügung, das zwar bessere Ergebnisse bringt, aber die eigene Tarnung auffliegen läßt. Grundsätzlich ist nämlich jedes unnötige Geräusch – egal ob durch Sensoren oder die Steuerung verursacht – zu vermeiden. Selbst das Fluten der Ballasttanks oder eine rasche Seitwärtsbewegung kann Torpedos anlocken. Gerade diesen Umstand machen sich findige Piloten zunutze, um Geschosse durch Geräuschimpulse in die Irre zu führen. Thermalschichten wiederum wirken als Barrieren bei der Ortung; dieser Effekt läßt sich als Tarnkappe einsetzen, um für den Gegner unauffindbar zu werden. Bei einem Kampf kommen neben den das Ziel verfolgenden Torpedos auch Raketen, abwerfbare Minen und Antitorpedo-Köder zum Einsatz. Das Fluggefühl entspricht einem Duell zwischen Doppeldeckern: Die U-Boote sind wendiger als heutige Typen, die Geschwindigkeit ist hingegen naturgemäß niedriger als bei Düsenjets. Nach dem Abschluß einer Mission winken neben einer Prämie auch Orden und Auszeichnungen. Fällt man in die Hände des Gegners, entkommen Sie nur, wenn Ihre Ersparnisse für die Lösegeldforderungen reichen.
Damit die Besitzer langsamer Rechner nicht angesichts des Grafik-Geruckels verzweifeln, ist es möglich, die Detailstufe des Ozeanbodens und der Objekte drastisch herunterzuschalten. **(tw)**



Der Ausblick zur Seite läßt Sie einen Wal erspähen

IM WETTBEWERB

Subwar 2050 ist zwar ein Unterwasserspiel, wartet jedoch mit ausgesprochenem Luftkampf-Feeling auf und muß sich daher mit der historischen Simulation Aces over Europe und dem actionlastigen Hubschrauberspiel Comanche vergleichen lassen. Allerdings ist auch eine Verwandschaft mit dem Weltraumspiel X-Wing nicht zu verleugnen, das in der Präsentation gefälliger wirkt. Die schon leicht in die Jahre gekommene Simulation Silent Service II bietet immer noch kompetente U-Boot-Atmosphäre.

Spiel	Wertung
Comanche	86
Aces over Europe	84
Silent Service II	79
X-Wing	77
SUBWAR 2050	**75**

SUBWAR 2050

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 596 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten: Spielstand wird automatisch gespeichert.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Joystick.

75



Zu den neuen grafischen Effekten gehören Schneeflocken und Spiegelungen im Wasser. Zu sehen sind sie nur in den 40 neuen Missionen.



Das Options-Menü wurde gewaltig aufgestockt



Canyon-Landschaft mit Kanonen-Boot bei Abendrot – wie romantisch

COMANCHE
OVER THE EDGE

Ein Jahr Reifezeit gönnte sich das Comanche-Team, denn die zweite Missionsdiskette krempelt das Original gründlich um.

Als vor knapp einem Jahr Comanche erschien, waren viele begeistert: Insbesondere auf schnellen 486ern ist die 3D-Grafik im »Voxel«-System ein echter Genuß. Das furiose Action-Spektakel erstritt sich schnell eine Fan-Gemeinde, Simulationsfreaks waren jedoch nicht ganz zufrieden: zu wenig Optionen, zu unrealistisch das Flugmodell. Nach vier Monaten erschien die fast schon obligatorische Missions-Diskette, dann wurde es um den Programmierer Kyle Freeman eine Weile still.

Die Zeit hat er genutzt, um für die zweite Missionsdiskette »Over the Edge« seine Voxel-Routinen erneut zu optimieren. Der Erfolg: Comanche ist sichtbar schneller geworden. Kyle ließ es dabei aber nicht beruhen, sondern bastelte neue grafische Effekte in die aktuellen Missionen ein. Die fressen den Geschwindigkeitsvorteil wieder auf, sehen aber recht cool aus.

Over the Edge bietet vier neue Fluggebiete und über 40 frische Missionen, organisiert in vier »Tour of Dutys«. Die erste der vier neuen Tours ist wieder etwas einfach gehalten, doch dann geht der Schwierigkeitsgrad nochmal steil nach oben. Natürlich gibt es andere Objekte und Gegner (Kanonenboote und Hoovercrafts), aber es gibt auch wechselndes Wetter: In Sibirien schneit es, mal wabert der Nebel und am Vulkan Kilauea fliegt glühende Asche durch die Luft. Außerdem spiegelt sich in der Wasseroberfläche der Himmel wieder. Leider gibt es alle diese Grafiktricks nur in den neuen Missionen zu sehen. Das Options-Menü wurde erweitert; hier kann man durch das Ausschalten diverser Hilfsfunktionen die Steuerung des Hubschraubers »realer« machen.

Neben der Missionsdiskette ist eine CD-ROM-Fassung in Arbeit, die alle Comanche-Missionen sowie neue 3D-Zwischenanimationen enthalten soll. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Wer nach einem Jahr seinen Kunden nochmal Geld abknöpfen will, muß schon was bieten – die neue Zusatzdisk für Comanche schafft dieses Kunststück. Die Grafik ist etwas schneller und schöner, es gibt jede Menge neue Missionen und interessante Gegner. Da fühle ich mich für die eher langweilige Mission Disk 1 irgendwie entschädigt.

Lediglich das erneuerte Options-Menü sieht nach einem Alibi aus. Gut, jetzt kann ich eine komplizierte Steuerungs-Methode einschalten oder dafür sorgen, daß mich die Gegner dank Radar immer sehen (Versteckspielen sinnlos). Doch wer Comanche bisher gemocht hat, wird auch ohne diese Optionen leben; wer es noch nie leiden konnte, wird sich dadurch kaum umstimmen lassen.

Alles in allem eine löbliche Missionsdiskette, die man aber nur kaufen sollte, wenn man auf keinen Fall die CD-ROM-Version will, bei der »Over the Edge« kostenlos dabei sein soll.

COMANCHE: OVER THE EDGE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	Novalogic
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 18 MByte (inklusive Comanche und Mission Disk 1)

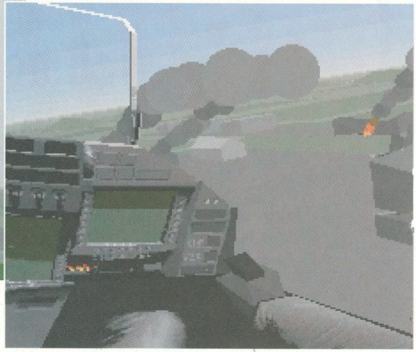
Besonderheiten: Erweiterungsdiskette für »Comanche«; läuft nur mit deutschem oder englischem Hauptprogramm.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Joystick.

86



Friedensmission mit Explosion: Bei T.F.X. fliegen Sie im Auftrag der UNO



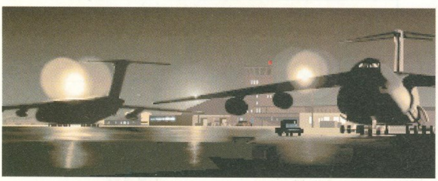
Ähnlich wie bei Strike Commander gibt es einen Kopf-Dreh-Modus, bei dem das Cockpit mitscrollt

T.F.X.

Während Volker Rühe immer noch versucht, das Geld für den Eurofighter 2000 (ehemals Jäger 90) zusammenzukratzen, hat Ocean schon die passende Simulation im Laufwerk.

Die Welt im Jahre 1996 hat sich nicht wesentlich verändert. Raten Sie mal, wo sich die Leute immer noch die Köpfe einschlagen? Richtig, in Somalia und Bosnien wird fleißig weitergekämpft, dann gibt es da noch die Drogenbarone in Kolumbien und den beliebtesten Bösewicht jeder Flugsimulation, Ghaddafi, der inzwischen in Lybien an einer Atombombe basteln läßt. Doch der Pfeiler der freien Welt und der vereinigten Demokratien, die UNO, hat sich im Laufe der Jahre zu einer schlagkräftigen Truppe mit ansehnlichem Fuhrpark entwickelt. Für den Einsatz in den Krisengebieten der Welt stehen der Eurofighter 2000, die F-22 und der F-117A Stealth Bomber zur Verfügung.

In der Simulation »T.F.X.«, eine Abkürzung für »Tactical Fighter Experiment«, übernehmen Sie die Rolle eines UNO-Piloten, der in den genannten Krisenherden der Welt für Ordnung sorgen soll. Ein fünftes Gebiet kommt dazu, als in neutralen Gewässern des Süd-Atlantik riesige Erdöl-Vorkommen entdeckt werden. Doch vor den Luftkampf über Sarajevo hat Ihr Commander zehn Trainingsrunden mit steigendem Schwierigkeitsgrad gesetzt. Erst danach dürfen Sie entweder bei einer Tour-of-Duty in einer von drei Staffeln quer durch die Welt reisen, oder im Flashpoint-Modus an einem Krisenherd der Welt verweilen und dort durch Erfolge oder Mißerfolge den Weitergang der Weltgeschichte beeinflussen.



Die Handlung in den Tour of Dutys wird von technisch schönen Zwischenbildern begleitet

Im Menüpunkt »UNO Commander« gestalten Sie Ihre eigenen Einsätze und der Arcade-Modus ist eine reine Rumballerei über den fünf Fluggebieten, komplett mit Highscore-Liste. Den Arcade-Spielmodus sollten Sie keinesfalls mit der Arcade-Steuerung verwechseln. In einem weiteren Menü darf man nämlich zwischen vier verschiedenen Kontrollmethoden auswählen. Die Arcade-Steuerung, bei der das Flugzeug eher einem schwerelosen Raumschiff gleicht, darf seltsamerweise nur mit der Maus gespielt werden – Joystick-Einsatz verboten!

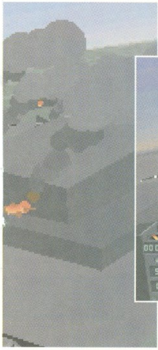
Dann gibt es noch die Modi Easy, Realistic und Military,

BORIS SCHNEIDER

Stolze Programmierer, die seitenlang mit Flugmodellen prahlen, haben meistens was zu verbergen. In T.F.X. ist es die Tatsache, daß man auf die komplexen Elemente moderner Flugsimulationen schlichtweg verzichtet hat. Missionen hängen hier schon mal vom Zufall ab (mal kommen Gegner, mal kommen sie nicht), es gibt keine Unterstützung durch Wingmen, dafür aber das ewige Drama der modernen Kampfjets: Ich seh' was auf dem Radar, feuere eine Rakete und drehe ab.

Schon in der allerersten Trainingsmission muß man so vorgehen, denn wer Feinde auf Sichtweite rankommen läßt, wird von Raketen zersiebt. Und um nochmal auf das angeblich realistische Flugmodell zurückzukommen: Wenn man schon so einen Options- und Missions-Overkill betreibt wie hier, sollte man doch auch noch einen reinen Flug-Modus ohne Gegner einbauen. Aber auch das haben die Programmierer unterschlagen, ebenso wie Bodenfahrzeuge.

Aber sehen wir das Positive: Die Grafik ist wirklich flott, wenn auch arg grau und farblos. Der schnelle Bildschirmaufbau sorgt für gutes Fluggefühl und rasante Action. Insgesamt ist T.F.X. ein Flugzeug-Actionspiel mit Simulationselementen, daß man um des Adrenalinstoßes willen spielt; aber nicht, weil es angeblich besonders realistisch sei. Am meisten Spaß machen deswegen auch die kurzweiligen Trainings- und Arcade-Missionen.





Alle drei Flugzeuge haben praktischerweise sehr ähnliche Cockpits

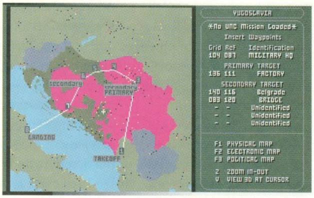


Die graue Grafik läßt auf ständiges schlechtes Wetter schließen

wobei uns die Programmierer im Handbuch vorschwärmen, daß letztere Einstellung realistischer als jede andere Flugsimulation am Markt sein soll. Schade nur, daß man dies bei zwei von drei Flugzeugen nicht prüfen kann, weil es weder Eurofighter noch F-22 in Serienproduktion gibt. Außerdem schlägt das Setup-Programm selbst auf einem 486DX2-50-System vor, den Military-Modus wegen zu langsamer Berechnungen ausgeschaltet zu lassen.

Wenn Sie Realismus mit komplexer Tastaturbelegung gleichsetzen, ist T.F.X. ein heißer Kandidat für Ihre Festplatte. Nicht nur, daß das Handbuch aufmunternd meint: »Es stimmt, es gibt Dutzende von Tastaturbelegungen zu lernen – mehr als eine Schablone übersichtlich darstellen könnte (deswegen befindet sich auch keine im Paket)«. Tatsächlich ist das Keyboard nahezu komplett mehrfach belegt. Selbst die beiden Shift-Tasten haben jeweils unterschiedliche Funktionen. Außerdem dürfen Sie viel umlernen, wenn Sie andere Simulationen gespielt haben. Die ungeschriebenen Standards der Branche (Eject auf Alt-E oder Control-E, usw.) werden hier völlig umgekrempelt (Eject: Zweimal kurz hintereinander auf ESC drücken).

Der UNO-Commander-Modus zur Gestaltung des eigenen Einsatzes ist längst nicht so komplex, wie die Programmierer vorgeben: Sie bestimmen Start- und Landeplatz, suchen ein paar Ziele aus und legen die Gegner-Stärke in drei groben Schritten (»sehr dumm«, »dumm« oder »intelligent«) fest. Es ist nicht möglich, genauere Details der Gegner festzumachen, beispielsweise deren Anzahl und Position. Genausowenig können Sie sich Kollegen dazu editieren. Offensichtlich sind UNO-Piloten harte Burschen, die jeden Einsatz alleine fliegen. Acht solche Einsätze lassen sich auf der Festplatte verewigen, leider aber nicht anderen T.F.X.-Besitzern zugänglich machen.



Der Missionsplaner zeigt das Fluggebiet auf Wunsch auch in politische Grenzen zerlegt an

Da Sie sich zu Beginn des Spiels mit Namen und Spitznamen bei der UNO melden müssen, werden diese Daten verwendet, um ständig vollautomatisch Ihren Spielstand zu speichern. Wenn Sie also während einer Mission abgeschossen werden, ist der entsprechende Pilot für immer verloren und Sie dürfen Ihre Karriere erneut beginnen. Weil es durch die Automatik keinen eigenen Speicher-Befehl gibt, haben Sie keine Chance, vor einem kritischen Einsatz eine »Sicherheitskopie« Ihres Piloten anzulegen – außer Sie verlassen T.F.X. und retten die Save-Dateien per COPY-Befehl selbst. **(bs)**

IM WETTBEWERB

Strike Commander	88
Stunt Island	84
Tornado	82
T.F.X.	**71**
Dogfight	69

Oceans neue Flugsimulation T.F.X. erreicht weder die technische Brillanz eines Strike Commanders, noch die strategischen Feinheiten eines Tornados. Und als Flugsimulator Light macht uns Stunt Island immer noch mehr Spaß. Gegenüber anderen Action-orientierten Flugsimulationen sieht T.F.X. aber gar nicht schlecht aus; Fans der schnellen 3D-Grafik und unkomplizierten Action kommen auf ihre Kosten.

T.F.X.

❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	D.I.D. / Ocean
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nur von Original-Diskette installierbar
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch und leicht verständlich; Missionstexte teilweise Deutsch
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

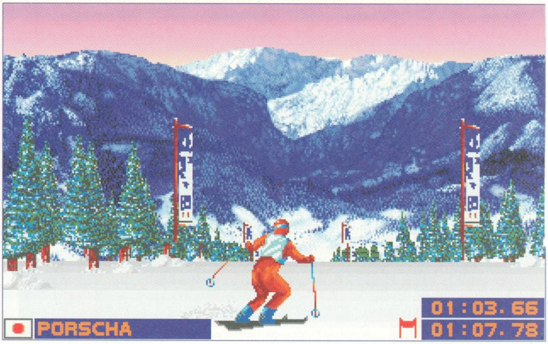
Besonderheiten: Vier verschiedene Flugmodi, Missions-Editor.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Joystick.

71

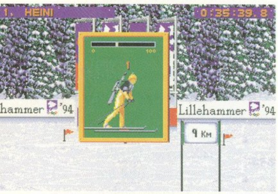
WINTER OLYMPICS

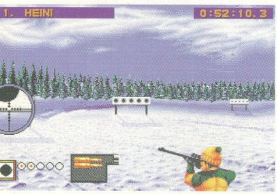
Bei »Norwegen« denkt man an putzig gemusterte Pullis, notorische Walfang-Freaks und das Städtchen Lillehammer. Dort beginnen im Februar die 17. Olympischen Winterspiele – U.S. Gold hat das Begleitprogramm auf Lager.



Ski alpin: Auf halber Strecke wird die Zwischenzeit eingeblendet

In wenigen Tagen ist es wieder soweit: Hochbezahlte Profis ringen um die Medaillen bei den Winterspielen in Lillehammer, im Fernsehen bekommt man bis zur letzten Flocke alles live serviert und das IOC verdient sich an der ganzen Sache dumm und dämlich. Das liegt nicht zuletzt daran, daß Englands Spielehersteller U.S. Gold einen netten Scheck für die Rechte am offiziellen Spiel zur Olympiade ausstellte.





Biathlon: Nachdem die Laufleistung vorgegeben wurde, ist am Schießstand ein ruhiges Händchen gefragt

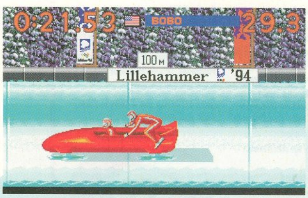
»Winter Olympics« bietet fünf Sportarten, die teilweise in mehrere Varianten aufgeteilt sind: Biathlon, Skirennen (vom Slalom bis zur Abfahrt), Bobfahren (inklusive dem quasi identischen Rodeln), Eisschnellauf und Skispringen. Jede Disziplin darf einzeln geübt werden, doch richtig spannend wird es erst im Olympia-Modus. Bis zu vier Spieler können mitmischen; das Teilnehmerfeld wird um Computergegner ergänzt, deren Stärkegrad Sie wählen dürfen. In der Regel muß man brav nacheinander antreten; lediglich beim Eisschnellauf ist dank eines gesplitteten Bildschirms ein Simultan-Duell für zwei Spieler möglich. Durch möglichst schnelle Links/Rechts-Bewegungen am Joystick machen Sie Ihrem Athleten Beine; die Kurven sollte er möglichst eng nehmen. Der eisige Sprint wird von oben gezeigt, erschütternd farbarm und mit Wabbel-Scrolling ausgestattet.

Eine Sonderstellung nimmt Biathlon ein: Als »Füll-Disziplin« zwischen den anderen Sportarten einer Olympiade taucht diese Mischung aus Langlauf und Schießen immer wieder auf, damit Sie eine weitere Etappe auf der 20 Kilometer langen Strecke meistern können. 15 Sekunden haben Sie Zeit, um durch rhythmisches Links/Rechts-Steuern einen optimalen Laufschritt für die nächsten Kilometer einzustellen. An den insgesamt vier Schießständen ist hingegen ein ganz ruhiges Händchen gefragt. Das Fadenkreuz reagiert sehr sensibel auf alle Steuerungsmanöver; Fehlschüsse werden mit Strafminuten geahndet.



Eisschnellauf: Dank Bildschirm-Teilung können zwei Spieler gegeneinander antreten

Beim Bobfahren fegt man eine 3D-Polygonstrecke entlang: Legen Sie sich immer schön in die Kurven, um schnellstens den Eiskanal runter zu brettern – ohne dabei umzukippen. Auch die Skirennen sieht man aus der Perspektive des Athleten; allerdings wird der 3D-Effekt sehr rucklig. Sie steuern nach links und rechts, um ja kein Tor zu verpassen; mit Joystick





Bobfahren: Nach dem grafisch öden Anlaufnehmen folgt die Fahrt durch den grafisch noch öderen Eiskanal

IM WETTBEWERB

Peinlich, peinlich: Winter Olympics bietet schlappere Grafik als das zwei Jahre alte Winter Challenge von Accolade. Auch spielerisch hat der Oldie die Nase vorne: besserer Turniermodus, mehr Sonderfunktionen. Sport-Liebhaber sind auch mit dem Leichtathletik-Nachschlag Summer Challenge gut beraten. In die olympische Gruselecke gehört Oceans 92er-Mißhandlung der Sommerspiele von Barcelona.

Spiel	Wertung
Winter Challenge	78
Summer Challenge	76
WINTER OLYMPICS	**61**
The Games Espagna '92	19

nach oben und unten wird beschleunigt oder gebremst. Beim Skispringen müssen Sie auf eine gute Haltung achten, um hohe Weiten zu erreichen.

Am Ende einer Olympiade wird die Gesamtpunktzahl für alle menschlichen Teilnehmer bekanntgegeben. Weitere Anreize bleiben Ihnen verwehrt: Es gibt weder eine Weltrekord-Liste mit gespeicherten Bestleistungen noch die Möglichkeit, mitten im Wettkampf den Spielstand zu speichern. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Lillehammer ist kein Hammer. Bei U.S. Gold hat man dem Programmierteam wohl folgende Prioritäten-Liste in die Hand gedrückt: »1. Möglichst schnell fertig werden. 2. Intensiv von Winter Games und anderen Epyx-Klassikern auf dem C 64 inspirieren lassen. 3. Damit uns keiner vorwerfen kann, Effekthascherei zu betreiben, knallen wir ein paar richtig üble Grafiken auf den Monitor«.

Winter Olympics ist durchaus spielbar und macht manchmal sogar richtig Spaß. Der auf mehrere Etappen verteilte Biathlon ist eine gute Idee und beim Olympia-Modus kommt sorgt etwas Stimmung auf, wenn man mit ein paar Freunden spielt. Die Steuerung hat weder Macken noch zündende Ideen, die Grafik erweist sich als echter Liebestöter.

Wer sich angesichts des Olympia-Rummels zu einer neuen Sport-Simulation hingezogen fühlt, wird von Winter Olympics nicht völlig enttäuscht sein. Das Programm ist annehmbar, aber lieblos zusammengeschustert und auf Dauer nicht allzu motivierend. Aus der Lillehammer-Lizenz hätte man mehr machen müssen.

WINTER OLYMPICS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

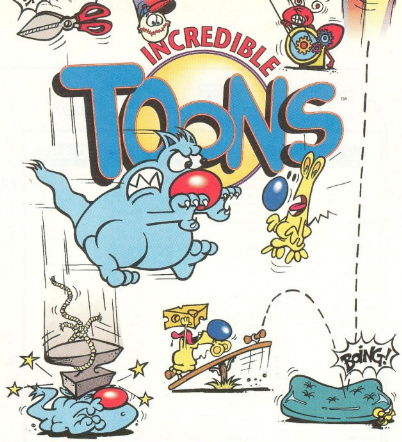
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

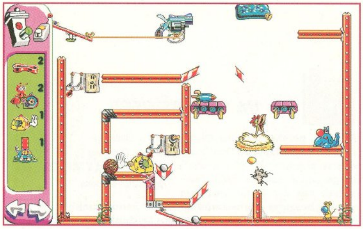
Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Auch als (spielerisch identische) CD-ROM-Version erhältlich.

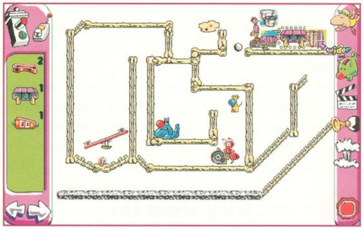
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

61





Selbst eierlegende Hühner können zur Problemlösung eingesetzt werden



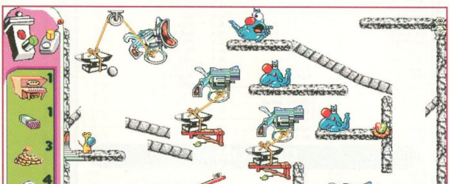
Wenn Sie Objekte plazieren, dürfen Sie auch deren Länge oder Richtung ändern

INCREDIBLE TOONS

Die Comic-Version der »Incredible Machine« ist da! Lassen Sie sich vom Einsatz putziger Cartoon-Tierchen nicht täuschen; die Puzzles sind mal wieder von der heftigen Sorte.

Gut ein Jahr ist es her, seit Dynamix mit »The Incredible Machine« ein interessantes neues Denkspiel-Konzept vorlegte. Der Bildschirm wird hier quasi zum Baukasten für Kettenreaktionen. Durch das Dazupuzzlen vorgegebener Elemente muß der Spieler einen Weg finden, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Bälle fallen auf Federn, Wippen kippen auf Schalter, Boxhandschuhe knuffen auf Gegenstände – alles schön logisch und unter Berücksichtigung der Schwerkraft. Die Ursache-und-Wirkung-Knobelei krankte etwas am durchsichtigen Puzzle-Design; der Nachfolger »The (even more) Incredible Machine« beseitigte solche Schönheitsfehler. Und weil man eine adrette Idee gerne öfters aufwärmt, gibt es jetzt die »Incredible Toons«: Das etwas strenge Physikstunden-Ambiente wird durch den Einsatz putzig animierter Zeichentrick-Tiere aufgeheitert.

Spielerisch bleibt bei den 100 Levels im wesentlichen alles beim alten. In den einzelnen Bildern dürfen Sie Werkzeuge, die am linken Rand aufgereiht sind, beliebig plazieren. Um zu gewinnen, muß das Ziel in jedem Level erfüllt werden (z.B. »Sorge dafür, daß Al an den Käse kommt«); Sie haben dazu beliebig viele Versuche. Die ersten 30 Runden



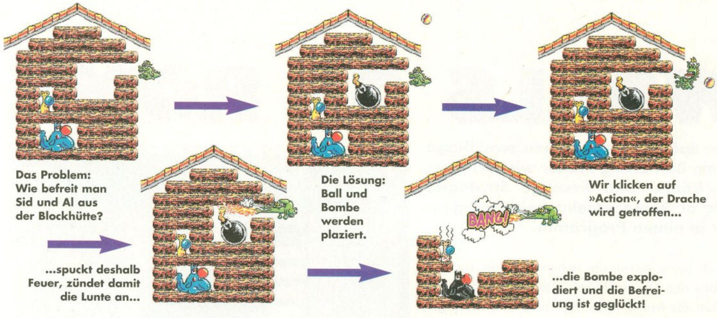
Der Level für den Tierfreund: Alle Kätzchen müssen abgeräumt werden...

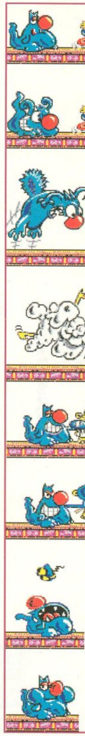
HEINRICH LENHARDT

Die Idee ist ja nicht die schlechteste: Man peppe das Incredible-Machine-Konzept mit lustigen Tieren auf, spendiere reichlich erheiternde Animationen und amüsante Soundeffekte. Diese Verniedlichungs-Tour darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß jenseits der Tutorial-Levels harte Puzzle-Kost der altbekannten Art auf Sie wartet.

Auch dieser Sproß der Incredible-Familie ist ein Fall für Physikleistungskurs-Beleger und Liebhaber verwinkelten Denksports. Wenn man mit einer unübersichtlichen Anzahl an verschiedenen Elementen vor einem überladenen Level sitzt, kann der Spaß schon mal zur harten Arbeit ausarten. Dynamix hätte konsequenterweise das Basis-Design verändern sollen; so wirkt der Cartoon-Charakter etwas aufgesetzt.

Diese Unstimmigkeiten im Detail sollen nicht den Umstand vernebeln, daß Incredible Toons ein sehr kompetentes Denkspiel ist. 100 Levels, Editor, elegante Bedienung – da wollen wir mal nicht allzu laut darüber jammern, daß sich die hochauflösende Grafik immer noch mit 16 Farben begnügt. Guter Stoff für Incredible-Stammspieler, aber von der Klasse echter Geniestreiche wie Lemmings ein ganzes Stückchen entfernt.





sind sehr leicht und führen in die Funktion der einzelnen Elemente ein. So lernen Sie beispielsweise, daß der kleine Drache Feuer spuckt, sobald er von einem Ball getroffen wird (...und damit die Lunte einer Bombe anzünden könnte, die wiederum eine Blockade wegsprengt). Die Henne Hildegard legt bei Kollisionen mit festen Gegenständen ein Ei, das Mäuschen wird von Käsestückchen geradezu magnetisch angezogen, Haartrockner pusten Gegenstände weit nach vorne. Ähnlich wie bei den Incredible-Machine-Spielen müssen auch Zahnräder bemüht, Laufbänder angetrieben und Seil-Verbindungen gelegt werden, um die gewünschten Auswirkungen zu erzielen.

Oft tastet man sich in mehreren Anläufen zur Bewältigung eines Problems vor. Durch den Druck auf den Action-Knopf löst man die Kettenreaktion aus; sie sehen genau, an welchen Stellen es klemmt. Hat man neue Elemente eingefügt, läßt sich deren Ablauf auf die Geschehnisse im Level sofort ausprobieren. Oft müssen Gegenstände auch gedreht oder gedehnt werden. Entsprechende Icons beim Plazieren eines Objekts sorgen für eine leichte Handhabung. Einige Akteure lassen sich »programmierern«: So dürfen Sie z.B. einstellen, wieviel Brocken der Felsenschleuderer insgesamt verballern darf, der jedesmal aktiv wird, wenn er von einem anderen Gegenstand getroffen wird.

Die meisten der 100 Puzzles, die in vier Schwierigkeits-Gruppen unterteilt sind, können Sie direkt anwählen. Allerdings gibt es bei den höheren Stufen jeweils eine Handvoll Levels, die erst dann zugänglich werden, wenn die anderen Puzzles in dieser Gruppe schon geknackt wurden – ein kleiner Ansporn muß sein. Zeitlimits, die es bei Incredible Machine noch gab, sind gänzlich entfallen. Mit dem Menüpunkt »Home Toons« betreten Sie den Editor, bei dem Sie beliebige Spielfelder selber bauen dürfen. Do-it-yourself-Levels lassen sich auch mit einer Problembeschreibung für andere Spieler versehen und natürlich speichern.

Der Cartoon-Humor wird Kinder und Erwachsene gleichermaßen entzücken; für den Nachwuchs sind allerdings die Puzzles jenseits der 30 Einspiel-Levels zu schwer. Herrliche Animationen und knuffige Soundeffekte sorgen für eine Spritzigkeit, die so manch einer bei Incredible Machine vermißte. Treffen sich beispielsweise Maus und Katze auf einer Plattform, dreht der Nager seinem natürlichen Feind erstmal eine lange Nase. Erwischt der Kater den vorwitzigen Winzling, wird das Opfer erst schön säuberlich zusammengeknüllt und dann lustvoll ins Maul geworfen. **(hl)**



Die 100 Puzzles sind in vier Schwierigkeits-Gruppen unterteilt

IM WETTBEWERB

Das erste Incredible Machine litt unter mäßig einfallsreichen Puzzles, die Fortsetzung wirkte durchdachter. Incredible Toons setzt sich zwischen diese beiden Vorgänger: Von der Aufmachung her ist es das beste Spiel der Reihe, aber die ganz großen Geniestreiche beim Level-Design bietet es nicht. Wie wär's mal mit einer neuen Idee, Dynamix? Lemmings spielen wir indes immer noch sehr gerne; von den aktuellen Tüftelspielen hat uns Oceans One Step Beyond recht gut gefallen.

Lemmings	92
Even more Incredible Machine	82
INCREDIBLE TOONS	**78**
Incredible Machine	74
One Step Beyond	74

INCREDIBLE TOONS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 557 KByte + 720 KByte freier EMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

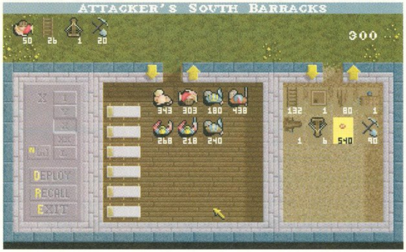
Besonderheiten: Editor zum Gestalten eigener Puzzles.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

78

WALLS OF ROME

In der Spieleszene kommen zwei Dinge wie ein Bumerang immer wieder: markige Römer und fisselige Strategie. Walls of Rome vereint beide »Tugenden« in einem Programm.



Soldaten im Großangebot – jetzt müssen sie nur noch eine wirkungsvolle Kombination zusammenstellen

Es soll Leute geben, die stehen vor ihrer Tür und haben den Hausschlüssel vergessen. Und es gibt Personen, die wollen in die Wohnung, obwohl sie gar keinen Schlüssel besitzen. Wenn dann der Bewohner da ist, endet das entweder mit einem Anruf bei der Polizei, einer sauberen Flucht oder mit einem eingeschlagenen Schädel. Konzentrieren wir uns auf die eingeschlagenen Schädel – und das im großen Stil, denn wo die alten Römer rein wollten, verschafften sie sich normalerweise Zutritt; egal, ob die Hausherren das mochten oder nicht.

Im Strategiespiel »Walls of Rome« darf man Burgen, Befestigungen oder gar Städte stürmen – oder sie verteidigen. Trojanische Pferde gibt es keine, statt List wird taktisches Geschick, sinnvolle Truppenauswahl und Feldherren-Mentalität verlangt.

Zuerst kann der Spieler in Kampf-Szenarien sein Geschick erproben, bevor er sich in den Campaign-Modus stürzt, in dem er nicht ahnt, was als nächstes auf ihn zukommt. Der Truppenzusammenstellung und -ausrüstung sollte man seine volle Ausmerksamkeit widmen. So nützt es wenig, mit ein paar dahergelaufenen Speerwerfern vor eine blankpolierte Armee zu treten – außer man steht auf Selbstmord. Auch die Ausrüstung ist wichtig: Wer den Rammbock im Lager liegenließ, für den gilt »Römer müssen leider draußen bleiben«.

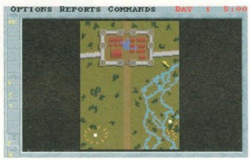
Haben Sie nach dem Motto »Stetes Klopfen höhlt den Stein« ein paar Kiesel aus der Burgmauer entfernt, ziehen Sie sich sich besser zurück, bevor die Gegenseite den Überaschungsangriff startet. So ein Kampf kann ein paar Spielwochen dauern, bevor man entweder siegreich im Burghof steht oder der Angreifer die »gemeine Hasentaktik« anwendet.

Das Programm läßt dem Spieler viele Freiheiten. So kann er seine Mannen patrouillieren lassen, sie splitten, zu einer Gruppe zusammenfassen, sie ins Lager schicken, gezielt schießen lassen, zum Rückzug blasen oder sogar die Seiten wechseln. Die Truppen, die multikulturell aus Römern, Kelten, Kartagern und Parthen zusammengestellt sind (je nachdem, wer Freund oder Feind), kämpfen automatisch, sobald sie Feindberührung haben. Gesteuert wird per Maus und einer Menüleiste am Rande des Bildschirms. Mit einem eingebauten Editor basteln Sie sich ganz private Herausforderungen zusammen. Die selbsterstellten Szenarien laufen aber nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. **(al)**

ANATOL LOCKER

Kaum vier Monate nach »Ambush at Sorinor« bringt Mindcraft ein neues Strategiespiel heraus – und so ist man wenig überrascht, daß das Programm weitgehend identisch mit dem Vorgänger ist.

Bei Walls of Rome wurden derart viele Optionen ins Spiel gebracht, daß der Spaß zwischen hunderten von Mausklicks zerrieben wird. Außerdem ist Walls of Rome nicht gerade ein gelungenes Beispiel für Programmierkunst. Wenn man seine Mannen in Bewegung setzt, reagiert der Mauszeiger, als hänge ein Tonnengewicht an ihm – und das bei einem 486er, der sonst ganz andere Datenmengen wegschaufelt. Daß zusätzlich die Grafik zwischen häßlich und dilletantisch schwankt, trägt nicht gerade zur Ehrenrettung der Programmierer bei. Dabei gibt der Stoff durchaus einiges her: Statt roher Gewalt und taktischen Armeeaufstellen hätte man Elemente wie List und Überredungskunst ins Spiel bringen können.



Oben bauen die Kelten ihre Burg aus, unten lauern schon die Römer

WALLS OF ROME

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindcraft
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Aufguß von »The Siege« von »Ambush at Sorinor«..

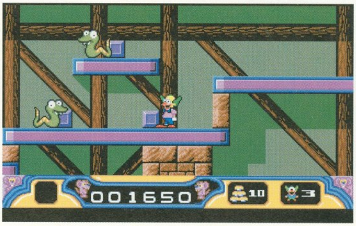
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz), mit 2 MByte RAM, VGA und Maus.

42

KRUSTY'S FUN HOUSE



Kammerjäger-Clown Krusty greift zu ungewöhnlichen Methoden der Mäusevernichtung in diesem an die Trickserie »Die Simpsons« angelehnten Spiel.



Diese Schlangen wollen Krusty an die Clownsnase

Das Städtchen Springfield hat neben der weltbekannten Simpsons-Familie (Homer, Marge, Bart & Co.) auch einen besonderen Clown zu bieten: Krusty, der mit seinen grünen Haaren wie ein überdimensionaler Lemming aussieht, erfreut die Herzen aller Kinder. Dummerweise ist sein Haus von einer Mäuseplage befallen und ein Clown, der von den Nagern gestört wird, kann nun mal nicht komisch sein. Also heuert er seine besten Freunde an, um Maus-Vernichtungsmaschinen zu bedienen. Krusty selbst muß sich dann nur noch darum kümmern, die Tierchen in diese Maschinen zu treiben.

Sieht man mal von der grafisch recht losen Verbindung zur Fernsehserie »Die Simpsons« ab, handelt es sich hier um eine Kreuzung aus »Lemmings« und Geschicklichkeitsspiel. Die Lemminge sind hier durch lila Mäuse ersetzt, die ebenso zielstrebig in eine Richtung wandern, bis ein Hindernis sie aufhält. Statt durch einen Ausgang ins gelobte Land sind sie jedoch in eine High-Tech-Mausefalle zu steuern.

Anstelle den Mäusen Kommandos zu geben, soll Clown Krusty einen Weg zur Falle bauen. Da die possierlichen Viecher nicht springen können, muß durch sorgsam plazierte Blöcke so manche Steigung überwunden werden. Rohrsysteme schleusen die Nager durch Wände, Ventilatoren lassen sie in die Luft zischen. Kurzum, bis die Maus in der Falle sitzt, gibt es einige kleinere Puzzles im Lemmings-Stil zu lösen.

Damit es nicht zu einfach wird, haben die Programmierer dem Clown selbst noch ein paar Steine in den Weg gelegt. Fliegende Schweine und schlängelnde Schlangen ziehen bei Berührung wertvolle Lach-Energie ab. Ein zu schlaffer Krusty kann dann leider nicht mehr weitermachen. Zum Lohn der Mühe gibt es für Freunde schwarzen Humors dann zu sehen, was mit den Mäusen in der Falle passiert. Sie werden von einer Faust zerschmettert, mit einer Luftpumpe aufgeblasen oder von einem Laser verkohlt – sehr geschmackvoll, meint auch der Tierschutzverein. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Über Humor kann man stundenlang streiten. Ich muß zugeben, einmal habe ich bei »Krusty's Funhouse« sogar herzhaft gelacht. Und zwar beim Blick auf meine Festplatte: 4,2 MByte für diesen Schmumpf? Macht Ihr Witze, liebe Programmierer?
Der uninspirierte »Lemmings meets Simpsons«-Mix kommt nie über Mittelmaß hinaus. Grafik und Sound: Nicht schlecht, aber auf gar keinen Fall gut. Leveldesign: Öde, ständige Wiederholungen, irrsinnig unübersichtlich. Spielwitz: Da es den geringen Knobelspaß mit Action-Schikanen wie fliegenden Schweinen, langen Wegen und grundlosen Todesarten vergrätzt, bleibt auch hier das Jubelgeschrei aus.
Wer das Spiel denn nun unbedingt haben muß – bitte schön. Aber für mein Geld verlange ich mehr als eine lieblos zusammengestrickte Ansammlung von Levels, die noch nicht mal ansatzweise den Witz der Fernsehserie rüberbringt.



Gleich schlägt Bart mit der Faust die Maus zu Brei – wie nett

KRUSTY'S FUN HOUSE

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/Geschicklichkeit
Hersteller	Virgin/Acclaim
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig und verständlich
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 591 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Alle zehn Levels gibt es ein Paßwort.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

43



An einigen Stellen des Labyrinths lauern Fallgruben auf unachtsame Spaziergänger

LITIL DIVIL

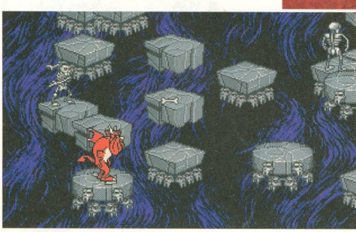
Ein höllisch durchschnittliches Action-Adventure läßt den Litil Divil durch scheinbar endlose Gänge tapsen.

Eine knusprige Pizza, reichhaltig belegt, ist schon etwas Feines. Verständlich, daß auch so mancher Unterwelt-Bewohner nach dieser Delikatesse giert. Ins Reich der »Divils« hatte sich jedoch schon seit Ewigkeiten keine der Teigscheiben verirrt, und da auch Anrufe beim Pizza-Service erfolglos blieben, entschlossen sich die Leckermäuler, einen Mitbewohner zur Feinkostbeschaffungs-Aktion in die Oberwelt zu entsenden. Die Monate vergingen, doch der ausgeschickte Divil ward nie wieder gesehen. Ein Jahr später wurde ein neuer Versuch gestartet – mit dem gleichen unbefriedigenden Resultat. Im Laufe der Jahrhunderte entstand daraus ein kleines Ritual: Alle zwölf Monate entschied das Los, wer sich auf die Suche nach der inzwischen ins Mystische erhobenen Wunderpizza begeben mußte.

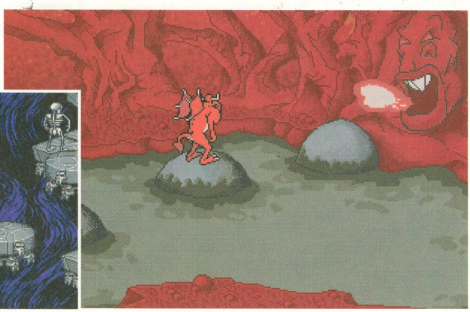
Viele Äonen später kommt es, wie es kommen mußte: Mutt, seines Zeichens Litil Divil und Hauptperson dieses Spiels, zieht den kürzesten Strohhalm und wird vor dem Eingang zum großen Labyrinth abgesetzt. Bis zur Oberwelt ist es ein langer Weg durch verschlungene Gänge. In 3D-Ansicht stapft das niedliche Kerlchen durch die Tunnel, muß über Gruben springen und wird von feuerspeienden Fallen malträtiert. Jeder Fehltritt kostet Lebensenergie, die jedoch energiespendende Objekten wieder auffrischen. Geht ihm vorher die Puste aus, so verschleppt ein gewisser sadistischer »Giftzwerg« den Divil in seine versteckte, gut ausgestattete Folterkammer.

Neben Gold sind Tomaten und Käseecken in dem Labyrinth verstreut und warten auf einen Gourmet. In der Tunnelansicht ist stets die automatisch mitgezeichnete unmittelbare Umgebung als Karte in einer Bildschirmecke zu erkennen. Außerdem zeigt ein Balken den Gesundheitszustand an; die Zahl der eingesammelten Schlüssel und die Goldmenge sind ebenfalls ablesbar. Das Inventar ruft man mit einem Druck auf beide Feuerknöpfe des Joysticks auf.

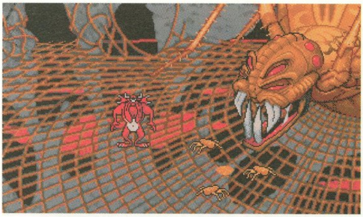
Die Schlüssel ermöglichen den Zutritt zu geheimnisvollen Räumen, in denen Sie über Plattformen hüpfen, Spinnen zertreten, fliegenden Knochen ausweichen und Gegenstände im richtigen Augenblick einsetzen. Mit den gefundenen Schätzen lassen sich in einer speziellen Kammer weitere nützliche Dinge erwerben, die Mutt an der entsprechenden Stelle benutzt. Ist die Aufgabe in einem Raum gelöst, dann verschwindet dieser auf nimmer wiedersehen. Zum Speichern ist ein spezielles Zimmer vorgesehen, in dem sich der erschöpfte Divil auf einer Pritsche ausruht.



Einer der 50 Räume – hüpf, Divil, hüpf!



Noch eine sportliche Übung für Unterwelt-Kreaturen...



Spinne am Morgen bringt Glück am dritten Tag!

Fünf verwinkelte Levels mit insgesamt 50 reaktionstestenden Räumen laden zur Erkundung ein. Statt einer Automapping-Übersicht gibt's ein schwaches Trostpflaster: Ein Stapel mit Kartenvordrucken liegt in der Packung, auf denen Sie all die Gänge akribisch einzeichen dürfen. **(tw)**

THOMAS WERNER

Dieses Spiel lockt sicher keinen Teufel aus seiner warmen Hölle hervor. Die hübschen Animationen des Litil Divil wurden durch das öde Spielprinzip glatt verschenkt. Das Marschieren durch endlose Gänge hat sicher nur einen sehr begrenzten Reiz.
Dies erkannten auch die Programmierer: Um den Spieler während des unterirdischen Marathons nicht einschlafen zu lassen, tauchen unvermittelt Fallgruben vor Ihnen auf, oder es flattern ab und zu kecke Fledermäuse aus dem Nichts auf den Divil zu. Trotzdem ist im Vergleich selbst das Überqueren einer innerstädtischen Kreuzung bedeutend spannender als dieses Labyrinth.
Kernelement sind die zahlreichen, mit Aufgaben gespickten, Räumlichkeiten, doch die dämlichen Action-Puzzles Marke »Wie besprühe ich eine Riesenspinne mit dem Antispinnen-Spray, ohne von den Babyspinnen gefrühstückt zu werden«, wirken erbärmlich schlicht. Einige Zimmer hingegen treiben selbst Joystick-Akrobaten an den Rand der schieren Verzweifelung, insofern Sie nicht auf den abstrusen »richtigen« Dreh kommen.
Wofür soviel Festplattenplatz und gigantische 3 MByte freier EMS-Speicher verbraten werden, obwohl weder Grafik noch Sound das Mittelmaß hinter sich lassen, ist das interessanteste Rätsel dieses Spiels.

LITIL DIVIL

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 30 MByte

Besonderheiten: Papier zum Mitzeichnen von Karten liegt bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, VGA und Joystick.

53

CRAZY FOOTBALL

Wenn Androiden Football spielen und mäßig talentierte Spieldesigner die Regeln fröhlich ändern, muß man sich auf einiges gefaßt machen.



Der Gegner platzt, der Ball landet im Tor



Extra-Einsatz während des Spiels: Praktisch, wenn die Abwehr plötzlich einfriert

Sie halten American Football für eine rauhe Sportart? Dann haben sie noch kein Match aus der Crazy Football-Liga gesehen, wo die Spieler schon mal mit dem blanken Messer aufeinander losgehen. So richtig ernst ist das nicht gemeint; schließlich hauen sich hier laut Anleitung Androiden die Köpfe ein.

Neben Bomben und Granaten kann man auch weniger martialische Extras zum Wohl des eigenen Teams einsetzen: Ein aufgesammelter Hase beflügelt Ihre Mannschaft; Zaubertränke machen die Jungs unsichtbar.

Von der Brutalo-Note ganz abgesehen hat das Geschehen auf dem Rasen herzlich wenig mit American Football zu tun. Das muntere Treiben erinnert eher an eine Handball-Partie, bei der dem Schiedsrichter die Brille geklaut wurde. Sobald man in Ballbesitz ist, rennt man fröhlich auf das gegnerische Tor zu. Pässe zu Mitspielern sind zwar theoretisch möglich, kommen aber selten an. Ein langes Solo mit ein paar Haken ist da schon erfolgversprechender, um den Ball in das gegnerische Tor zu kicken oder tragen. Um dem Gegner das Leder abzujagen, rempelt man ihn an, trampelt liebevoll ein bißchen auf ihm herum oder hat gar ein wirkungsvolles Extra eingesetzt. Mit Bombe und Schwert ausgestattet hat der nächste Zusammenprall für den Gegenspieler ein jähes Ende.

Nach erfolgreichen Matches kommt etwas Geld in die Vereinskasse, die Sie in die »Reparatur« Ihrer Spieler investieren. Vom kleinen Wehwehchen bis zur Schädel-Rekonstruktion werden gegen Vorauskasse alle Verletzungen geheilt.

Der Humor bei diesem Spiel (das in seiner englischen Heimat treffender »Brutal Sports Football« heißt) ist von der weniger eleganten Art. Wer's mag, findet in der deutschen Anleitung solche Perlen wie die Definition des Fachbegriffs »Darmansicht«: »Aufschneiden des Bauches mit einem Schwert«. Irrsinnig komisch – und da war noch die »Guillotine«: »Der Kopf des Gegners wird glatt abgetrennt«. Wie konnten Programmierer mit solch zielsicherem Gefühl für feingeistigen Humor nur den Hooligan-Modus vergessen, bei dem sich Suffköpfe auf den Rängen gegenseitig die Birne einschlagen? **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Erinnern Sie sich an »Speedball II«? Dieses Oldie von den Bitmap Brothers zeigte, wie Action und Sport eine halbwegs spielbare Ehe eingehen können. Brauchen wir »Crazy Sports Football«? Klar, als Anschauungsbeispiel für die Rubrik »so nicht«.

Das hektische Gerenne von links nach rechts hat mit Football herzlich wenig zu tun. Sportspiel-Atmosphäre kommt trotz Turniermodus überhaupt nicht auf. Das liegt nicht so sehr an der derben Aufmachung mit Monsterteams und Extrawaffen; Steuerung und Spielablauf sind vielmehr deprimierend dumpf. Design-Sünden am Rande: Die Dauer einer Partie ist unveränderbar und bei Freundschaftsspielen dürfen Sie sich den Gegner nicht aussuchen.

Bei aller Liebe für Schwarzen Humor – gegen diese brutalplatte Aufmachung sind Wrestling-Showkämpfe die Schöngeistigkeit in Reinkultur. Bei Crazy Football werden all diejenigen viel zu lachen haben, die sich köstlich darüber amüsieren können, wenn eine alte Dame auf einer Bananenschale ausrutscht und die Treppe runterfällt. Mit anderen Worten: Ich bin nicht begeistert.

CRAZY FOOTBALL

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ❏ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Sport/Action
Hersteller	Millennium
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte + 1 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Bemerkenswert häßliches Packungs-Titelbild.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz), mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



RYDER CUP GOLF

Mischen Sie beim traditionellen Vergleich der Golf-Elite aus Europa und Amerika mit: Gewinnt Ihr Team den Ryder Cup?

Alljährlich treffen sich die besten Golfer aus Europa und den USA zu einem sportlichen Wettkampf: Beim »Ryder Cup« bilden die Profis zwei Kontinentalteams. Nach drei Tagen folgt die Punkteabrechnung: Der bessere gewinnt (das waren in den letzten Jahren zumeist die Amerikaner), streicht seinen Scheck ein und freut sich des Lebens.

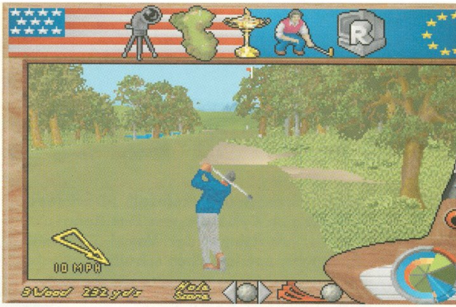
Schnitt nach Manchester: Ocean mußte kürzlich eine andere europäische Niederlage gegen die USA wegstecken. Ihre Golfsimulation »International Open« entpuppte sich im Vergleich zu Altmeister »Links 386 Pro« als windiges Spielchen. Statt beim Nachfolger viel Geld in Entwicklung und bessere Programmierer zu stecken, investierte Ocean lieber viel Geld in eine teure Lizenz. »Ryder Cup« ist die offizielle Computerversion des oben beschriebenen Sportereignisses. Konkrete Auswirkungen auf den Spielverlauf: Sie picken das Teammitglied Ihres Herzens (auf europäischer Seite bietet sich Bernhard Langer an) und golfen zusammen mit einem Kollegen gegen ein gegnerisches Duo. Sie und Ihr Kamerad schlagen immer abwechselnd; zwischendurch dürfen die Kontrahenten ran. Viel warten und zugucken ist angesagt, da drei von vier Schlägen durch Computerspieler ausgeführt werden. Beobachten Sie gespannt, ob ein Punkt für den Heimatkontinent gesammelt werden kann, indem man weniger Schläge bis zum Loch benötigt als die Gegner.

Alternativ zur aus International Open bekannten Action-Murkssteuerung haben die kleinen Kreativlinge aus Oceans Programmier-Labors eine Links-kompatible Bedienung eingebaut: Durch Mausklicks im rechten Augenblick legen Sie bei einer kreisförmigen Anzeige Schlagkraft und Effet-Richtung fest. Genauigkeit ist gefragt, denn schon minimale Abweichungen von der Idealmarkierung lösen Schlagdesaster aus.

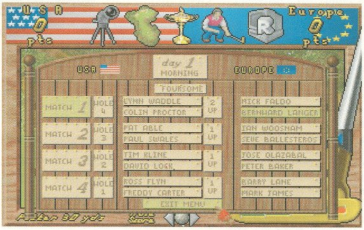
Vier Kurse mit je 18 Löchern stehen zur Wahl; der Zwischenstand beim Turnier läßt sich jederzeit speichern. Im Practice-Modus können Sie auch ganz ohne Team-Ballast die einzelnen Löcher anspielen. Verschiedene Darstellungswinkel der 3D-Grafik stehen zur Wahl, doch kühne Kameraschwenks verkommen zu unschönen Ruckelorgien. Bleiben Sie lieber der »Ich sehe dem Ball nach«-Perspektive treu – wenn's nicht so häßlich wäre, könnte man es fast mit Links Pro verwechseln... **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Alles ist relativ: Gemessen am Such's-Balli-Gewürge von International Open ist Ryder Cup eine mittlere Wohltat. Zwei Steuerungstechniken stehen, ein nicht unwitziger Turniermodus und etwas üppiger ausgestattete Parcours werden auf der Habenseite verbucht.
Spielgefühl und Ball-Animation zeichnet aber die bewährte Dürftigkeit des Vorgängers aus. Wenn der Ball zögerlich abhebt, habe ich immer das Gefühl, daß der Kleine mit einem Raketenrucksack ausgestattet ist. Das gemächliche, extra-hohe Aufprallen legt wiederum den Verdacht nahe, daß die Programmierer Schwerkraft-Verhältnisse wie auf dem Mond simulieren. Eher hinter dem Mond ist wohl der Grafiker zuhause; die grobkörnige Darstellung entbehrt jeglicher Ästhetik.
Fazit: Für Ocean-Verhältnisse eine ordentliche Golf-Simulation... aber das ist freilich ein Maßstab, bei dem Links-Liebhaber aus dem Prusten nicht mehr herauskommen.



Rechts unten sehen Sie die Anzeige für die neue »Wir klauen das schnell mal bei Links Pro«-Steuerung



Zwischenstand beim Ryder Cup: Die Poinger Golf-Legende Birdie Lenhardt übernimmt den Part von Bernie Langer

RYDER CUP GOLF

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigung
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Vier Golfplätze und ergreifend authentischer Ryder-Cup-Turniermodus.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

59

CYBER RACE



Nach dem Grusel-Reinfall »Darkseed« knöpft sich Cyberdreams das Rennspiel-Genre vor. Hinter der Voxel-3D-Grafik lauert ein spielerisches schwarzes Loch.



Oft ist der wirre Verlauf der nur durch farbige Quadrate markierten Rennstrecke kaum zu erkennen

Cyber Race verwendet eine Voxel-Technik ähnlich dem Hubschrauber-Spiel »Comanche«

Nehmen wir mal an, es gäbe die ultimative Waffe: ein schwarzes Loch, welches ganze Sonnensysteme aufsaugt. Kriege wären dann ziemlich sinnlos. Also lösen die verschiedenen Aliens der Zukunft ihre Konflikte durch ein Rennen, das »Cyber Race«. Das diesjährige Turnier soll entscheiden, wer Kontrolle über besagte Wunderwaffe erhält. Die Terraner (sprich: wir) sind sehr daran interessiert. Also muß ein Rennfahrer her. Sie in der Rolle von Clay Shaw wären die erste Wahl. Was macht nun die terranische Regierung? Gibt Sie Ihnen die besten Fahrzeuge, ein tolles Team, echten Support? Pustekuchen. Ihre Freundin wird entführt und gefoltert und soll auch noch umgebracht werden, wenn Sie nicht gewinnen. Wie Sie das anstellen sollen, ist Ihr Problem – na prima.

Nach dieser Einleitung kaufen Sie vom letzten Ersparten ein paar Waffen für den Cyber-Sled und starten ins erste Rennen. Die Regeln sind gar nicht mal so einfach: Die Rennstrecke führt über Stock und Stein und wird nur durch kleine Wegmarken angezeigt. Wenn Sie nicht über die Strecke fahren, sondern knapp daneben, verlieren Sie Zeitpunkte. Diese, zusammen mit Ihrer Plazierung, entscheiden über den Gewinn. Leider wird nirgendwo im Spiel erklärt, wie das nun eigentlich geht, so daß das Ausknobeln einer Strategie nahezu unmöglich ist.

Außerdem dürfen Sie die Mitfahrer abballern; das bringt Ihnen aber nur etwas, wenn die terranische Regierung dafür einen Bonus versprochen hat. Fahren nach der Devise »Tu' mir nichts, dann tu' ich Dir auch nichts« zahlt sich eher aus. Ihre beiden Teamkollegen fahren lediglich als Dummys mit; Kommunikation mit ihnen ist unmöglich.

Je nachdem, ob Sie das Rennen gewonnen oder verloren haben, wird Ihre Freundin weiter gefoltert oder Sie dürfen sie mal für fünf Minuten sehen (wie nett). Außerdem kommen irgendwelche neuen Waffen aus dem schwarzen Loch geflogen und der Oberbösewicht versucht, Sie mit Sabotage von der Strecke zu fegen. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Verwundert reibt sich der Spieletester die Augen. Was ist das denn? Ein Rennspiel, bei dem man die Strecke kaum sehen kann, nicht weiß, ob man jetzt gut oder schlecht fährt, laufend von unausweichlichen Minen und Raketen getroffen wird (während man selbst keinen einzigen Treffer landet) und bei dem die Steuerung bestenfalls mit »schwammig« zu umschreiben ist?

Mal ganz abgesehen von den Zwischensequenzen, für die das Prädikat »B-Movie« noch ein Lob wäre. Die immer gleichen Animationen des ewig steifnackigen Heldens in Kombination mit unglaublich platten Dialogen kann einfach nicht ernst gemeint sein. Die abstruse Handlung hat neben dem schwarzen Loch auch diverse logische Löcher. Angebliche »Dutzende von verschiedenen Handlungssträngen« reduzieren sich auf die Frage: Foltern sie oder foltern sie nicht?

Es ist einfach unglaublich, wie die Entwickler das Programm in die Nähe von »Blade Runner« und »Aliens« rücken wollen, indem sie laufend Syd Mead in den Vordergrund stellen, der gerade mal das Poster und ein Raumschiff-Design geliefert hat. Da hilft auch das Plastik-Schiff in der avantgardistischen Packung nichts: Cyber Race ist echter Software-Trash von Leuten, die offensichtlich keinerlei Ahnung von Spieldesign haben.

CYBER RACE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Cyberdreams
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel, aber verständlich
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 587 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 22 MByte

Besonderheiten: Packung enthält kleines Plastikmodell des gesteuerten Vehikels.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Joystick.

27

FIRE & ICE



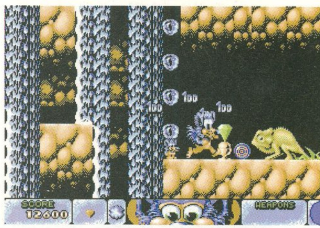
Der mobile Coyote reist von der eisigen Tundra bis zum hitzigen Regenwald

Ihre Zeit ist gekommen. Nichts kann sie stoppen. Sie begehren Zugang zu unschuldigen Festplatte: Die Umsetzungen betagter Amiga-Actionspiele sind da!

Da der An-den-Haaren-herbeizieh-Faktor der Hintergrundstory die Grenzen des Erträglichen überschreitet, beschränken wir uns bei »Fire & Ice« auf eine sachliche Inhaltsangabe: Ein Coyote läuft Eiswürfel-werfend durch verschiedene Welten, hüpft auf Plattformen und muß den Angriffen böser Gegner ausweichen. Jene Gesellen lassen sich durch intensiven Beschuß mit den kühlen Kügelchen einfrieren und in diesem Zustand zerschmettern. So mancher Schuft hinterläßt der Nachwelt den Teil eines Schlüssels, den unser Coyote zum Betreten des nächsten Levels benötigt.

Hinter dieser faszinierenden Exkursion in die Tierwelt verbirgt sich – die Vorfreude erreicht ihren Höhepunkt – ein putzig-nettes Jump-and-Run. Nachdem wir uns eigentlich schon damit abgefunden hatten, daß die wirklich guten Reaktionsspiele dieser Sparte auf Videokonsolen à la Super Nintendo heimisch sind, wollen uns bevorzugt englische Programmierer unerbittlich vom Gegenteil überzeugen. Und was hat man nicht an sprühenden Ideen und Niedlichkeiten aufgefahren, um mit dem räudigen Coyoten ein wenig Sympathie zu ernten. So sammeln Sie an einigen Stellen Coyoten-Welpen auf, die klein, wuselig und vor allem unverwundbar sind. Sie ballern kräftig mit, wenn Sie per Feuerknopfdruck eine Eisstückchen-Salve auf einen der Gegner (Pinguine, Vögelchen und anderes unschuldiges Getier) richten. Unter dicken Wolken sackt man Schneeflocken ein, die durch extra-langen Feuerknopfdruck eingesetzt werden (zweiten Feuerknopf ausnutzen? Wir doch nicht!). Aus diesem Rohstoff bauen Sie dicke Schneebälle, die dank eines besonders großen Tiefkühlradius auch weiter entfernte Gegner anfrieren.

Zur Features-Parade gehört die einstellbare Geschwindigkeit – sehr nett, um vom mickrigsten 286er bis hin zum 66-Mhz-System ein flüssiges Spieltempo zu erzielen. In einem Trainingsmodus können vier Welten direkt angewählt werden, doch das eigentliche Spiel läßt sich nicht sichern. Nicht mal für ein paar Paßwörter hat die Barmherzigkeit der Programmierer gereicht. **(hl)**



Bonusrunden sind zum Punktesammeln da

HEINRICH LENHARDT

Legt man die Fähigkeiten der Fire & Ice-Macher als Maßstab an, dann ist jeder hochgezüchtete 486er einem Amiga 500 technisch unterlegen. Fire & Ice sieht auf dem Amiga sehr schick aus; bietet dank grafischer Tricks eine enorme Farbenvielfalt. Und auf dem PC? Mehr als 16 Farben gleichzeitig haben die Herren Programmierer nicht hinbekommen. Das Scrolling ist zwar tadellos gelungen, aber durch die Farb-Tristesse sieht das Programm ganz schön verhungert aus.

Wenigstens ging der Spielwitz nicht gänzlich vor die Hunde bzw. die Coyoten. Die Hüpf- und Baller-Routine wird durch einige Extrawaffen und versteckte Bonusrunden halbwegs interessant gemacht; auf der Minus-Seite schlagen die vielen ekligen Stellen gnadenlos zu. Gegner von rechts, Gegner von links, gleichzeitig fällt ein tödlicher Gegenstand auf unsern Helden herab – solches Spieldesign wird nur ausgebufften Action-Experten munden.

Wenn Sie gute Jump-and-Runs schätzen, sind Sie mit der PC-Version von Robocod weitaus besser bedient. Fire & Ice ist zu nett, um es völlig zu verdammen und zu dürftig, um dafür viel Geld auszugeben.

FIRE & ICE

- ■ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Renegade
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 515 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Auch direkt von Diskette spielbar. Poster liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

51



Wirklich Oscar-reif oder ein Anwärter auf den goldenen Truthahn? Das Jump-and-Run für Filmfreaks führt Sie von der Hollywood-Kulisse zur absonderlichen Welt der Gameshows.

OSCAR

Mensch, wie kommen die nur immer auf diese sensationell witzigen Ideen? Eine Parodie auf Jurassic Park! Zum Brüllen!

Bringen wir es hinter uns: Es gibt da diesen penetrant niedlichen Helden mit dem schönen Namen Oscar. Er läuft und springt durch Levels, in denen er viele Oscar-Statuen aufsammeln muß. Diese Aktion entbehrt nicht eines gewissen Wortwitzes (an dieser Stelle schmunzeln!), denn das Szenario ist in sieben verschiedene Welten unterteilt, wovon jede ein bestimmtes Filmgenre repräsentiert. Erst wenn eine bestimmte Oscar-Anzahl eingeheimst wurde, geht's in der nächsten Runde weiter.

Die Levels können in einer beliebigen Reihenfolge gespielt werden und widmen sich im einzelnen folgenden Kino-Sparten: Science-fiction, Western, Horror, Cartoons, Krimi und Dinosaurier-Film; dazu kommt die schillernde Welt der TV-Gameshows. Hintergrundbilder und Gegner ändern sich, das Spielprinzip bleibt. Unter Zuhilfenahme von Plattformen und Sprungfedern erforscht Oscar die abgelegensten Winkel, um ja keine Statue zu übersehen.

Neben den Bösewichten, die man durch Draufhüpfen ausschaltet, begegnet der fröhliche Held auch schönen Dingen. So kommt er zu vorübergehender Unverwundbarkeit oder Super-Sprungkräften; dauerhafte Freude bereitet das Jo-Jo. Es kann in beliebigen Winkeln geworfen werden und als Leiter genutzt werden, um Plattformen zu erklimmen. Überdies läßt sich mit ihm so manche Mauer niederreißen. Außerdem sollten Sie nach zwei auffälligen Tieren Ausschau halten. Der weiße Sonnenbrillen-Hasen spendiert bei Berührung einen weiteren »Continue«-Versuch. Damit dürfen Sie nach Verlust aller Leben im zuletzt erreichten Level weiterspielen. Rote Elefanten bestechen hingegen durch ihr gutes Gedächtnis. Verliert Oscar ein Leben, muß er normalerweise zu Beginn der aktuellen Stufe wieder ins Spiel einsteigen. Kam es vorher zu einem Elefanten-Kontakt, wird Oscar an dieser Begegnungsstätte mitten im Level abgesetzt und spart sich ein gutes Stück des Weges. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Da war irgendein junger Mann zu lange dem Einfluß von Sonic, Mario und Konsorten auf seinen Videospiel-Konsolen ausgesetzt. Die Absicht »So was könnte man doch schnell mal für PCs programmieren!« trieft bei Oscar aus jedem Pixel.
Mit der Idee, verschiedene Film-Sparten als Hintergrund-Szenarien zu verwenden, rettet das Programm noch einige Originalitäts-Futzelchen. Allerdings spielt sich ein Level wie der andere. Die leidlich bunte Grafik wird durch das Ratz-Fatz-Scrolling und die üppige Gegner-Penetration verhagelt. Die Spielbarkeit ist bei dem unübersichtlichen Getümmel von jämmerlicher Natur; kein Vergleich mit den Vorbildern aus der Videospiele-Welt.
Oscar ist noch eine Stufe öder als Fire & Ice. Und wenn ich weiterhin so viele unmotivierende Jump-and-Runs vor die Flinte bekomme, werde ich langsam wirklich garstig. Jungs, programmiert was Vernünftiges oder laßt Euch umschulen, aber auf solche Schmumpfspiele mit Sub-Shareware-Niveau kann die Menschheit verzichten.



Der Wild-West-Level ist hübsch bunt, aber sobald gescrollt wird, herrscht auch hier Verwirrung

OSCAR

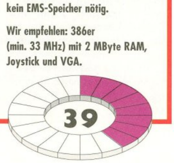
❏ PC/XT	❏ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
■ Tastatur	❏ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Flair
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte + 768 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Bei EGA-Grafik ist kein EMS-Speicher nötig.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

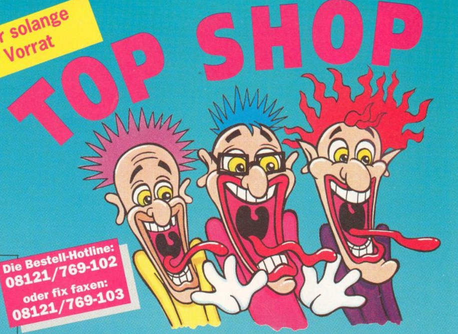


RAN AN DIE PREISE!

Nr. 1-6 im 2er-Paket zu DM 79,–

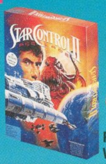
Nur solange der Vorrat

TOP SHOP



Die Bestell-Hotline: 08121/769-102
oder fix faxen: 08121/769-103

1 STAR CONTROL II



Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis! Kontakt mit netten Aliens, Raumschlachten mit weniger netten Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur. (Anl. deutsch; 3,5")

DM 49,–

74 PC Player-Wertung 2/93

2 THE HUMANS



Denkspiel: Evolution als Denkspiel: Helfen Sie den putzigen Neandertalern beim Lösen kniffliger Rätsel. Der Einsatz prähistorischer Hilfsmittel wie Feuer oder Rad ist ebenso wichtig wie gutes Teamwork der Steinzeitmännchen. (Anl. deutsch; 3,5")

DM 39,–

3 REX NEBULAR



Abenteuer: Haarsträubende Science-Fiction-Parodie in Adventure-Form: Weltraum Macho Rex Nebular landet auf einem Planeten, dessen männliche Bevölkerung im großen „Krieg der Geschlechter" von den Frauen ausgerottet wurde. (Handbuch deutsch; 3,5")

DM 49,–

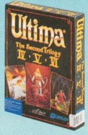
4 ZOOL



Geschicklichkeit: Der Ninja aus der n-ten Dimension ist der Star dieses superschnellen Reaktionsspiels. Knallbunte Jump-and-Run-Aktion in bester Spielhallenqualität für Ihren PC. (Handbuch deutsch; 3,5")

DM 39,–

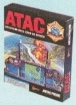
5 ULTIMA IV + ULTIMA V + ULTIMA VI
(Im Trilogy-II-Pack)



Rollenspiel: Der absolute Rollenspiel-Klassiker von Origin – ein Muß für jeden PC-Player. (Anl. deutsch; 5,25")

DM 49,–

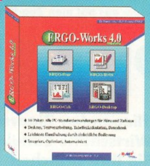
6 ATAC



Flugsimulation: (Handbuch dt.; 5,25")

DM 49,–

7 ERGO-WORKS



Büro-Komplett-Lösung zum absoluten Wahnsinnspreis. Die enthaltenen Programme ERGO-Desktop (Benutzeroberfläche), ERGO-Write (Textverarbeitung), ERGO-Calc (Tabellenkalkulation) und ERGO-Base (Datenbank) lassen keine Wünsche offen. (Komplett deutsch; 3,5")

Alle Programme zusammen:

DM 99,–

Die Einzelmodule je:

DM 39,–

8 WINDOWS



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken. (Komplett deutsch; 3,5", für Windows) Zum absoluten Kampfpreis:

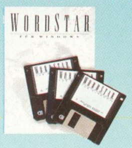
DM 99,–

9 SCHNÄPPCHEN: TURBO C ++ 3.1 FÜR WINDOWS

Das Produktivity-Kit zur schnellen Windows-Programmierung inkl. Compiler und Anwendungsgenerator (Komplett deutsch; 3,5") – Orginal-Software + Orginal-Handbuchsatz/ohne Verpackung.

DM 99,–

10 WORDSTAR FÜR WINDOWS 1.5



Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (Komplett deutsch; 3,5", für Windows)

DM 69,–

Ja ich bestelle gegen:

- ❏ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❏ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ❏ Nachnahme Ausland + DM 15,–

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-6) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1 000162	4 000062	7 160012	10 660716
2 000212	5 000151	8 660726	☐ Ersatzprodukt
3 000092	6 000081	9 000206	

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Meine Adresse: 040250

____

____

____

Datum/Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.



Von diesem Hauptmenü aus hat man Zugriff auf alle Funktionen

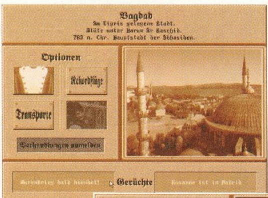


Die Zeitung meldet historische Ereignisse

ZEPPELIN

Comeback der fliegenden Zigarren: In dieser neuen Wirtschafts-Simulation verdienen Sie Ihre Brötchen mit der eigenen Zeppelin-Fluglinie.

Gegen ordinäre Flugangst hilft auch das Wissen um die physikalischen Zusammenhänge nicht. Schließlich hat man schon als Kind erfahren, daß Papierflugzeuge und selbstgebastelten Drachen schon nach recht kurzer Zeit wieder dem harten Erdboden zustrebten. Viel vertrauenerweckender wirken gasgefüllte Luftballons, die als Präsente bei Kindergartenfesten und Firmenjubiläen den lieben Kleinen in die Patschhändchen gedrückt werden – aus reiner Boshaftigkeit, da normalerweise nach spätestens 10 Minuten die Kinderhand unachtsam den Griff für eine Zehntelsekunde lockert und der Ballon unter vielen Tränen in die Wolken entschwindet.

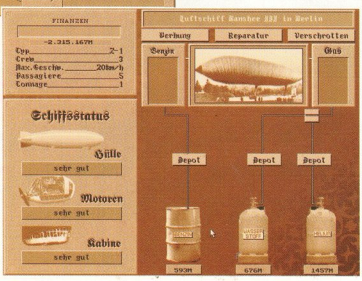


Zahlreiche Metropolen können Sie mit den Luftschiffen ansteuern

Die Lehre aus dieser frühen Erfahrung ist: Flugzeuge stürzen ab, Ballons fliegen weg. Warum konstruiert man daher nicht einfach Flugfahrzeuge nach dem offenbar sicheren Ballonprinzip? Genau dies fragte sich vor etwa einhundert Jahren auch ein gewisser Graf Zeppelin und schraubte am Bodensee seine ersten Luftschiffe zusammen. Nach dem unvermeidlichen Kriegseinsatz entstanden bald reguläre Linienverbindungen. Auch im Atlantikverkehr wurde das Monopol der Ozeandampfer gebrochen und Stützpunkte in den Vereinigten Staaten errichtet. Als 1937 die »Hindenburg« beim Anflug auf Lakehurst in Flammen aufging, da sie mit Wasserstoff statt dem sicheren Helium gefüllt war, ging diese Ära jedoch jäh zuende.

Mit »Zeppelin« werden Sie in die Pionierzeit der Luftschiffahrt zurückversetzt. Spielbeginn ist der 1. Januar 1901 – bis zum Mai 1940 müssen Sie sich Ihren Platz in der Luftfahrtgeschichte sichern. Allen wirtschaftlichen Schwierigkeiten zum Trotz muß man sein Unternehmen aufbauen und die Fortentwicklung der Modellpalette bis zum sagenhaften Z8 vorantreiben. Auf dem Weg dorthin lauern Ordensverleihungen, historische Ereignisse, Katastrophen und möglicherweise eine Hochzeit auf Sie.

Zunächst schippert der hoffnungsvolle Luftschiffer mit einem einzelnen Gefährt durch den Himmel über Berlin. Das Startkapital investiert er in den Bau weiterer Exemplare, erweitert die Forschungsabteilung oder spekuliert an der Börse.



Ihr Zeppelin wird für den nächsten Flug betankt

THOMAS WERNER

Die Giganten des Himmels strahlen zweifellos eine große Faszination aus, und in Punkto Schönheit und Eleganz waren die Luftschiffe den modernen Düsenjets deutlich überlegen. »Zeppelin« baut im Spieler eine regelrechte Begeisterung für diese Gefährte auf, was die Motivation positiv beeinflußt. Zwar herrschen bei dem Ikarion-Produkt keine Grafikorgien, doch der farblich dezente Stil der hochauflösenden Abbildungen macht es leicht, sich in die Epoche der Luftschiffahrt zurückzuversetzen.

Die Grundzüge des Spiels beherrscht man sehr schnell, auch wenn bis zum ersten Erfolgserlebnis einige Konkurse verwunden werden müssen. Sicherlich ist das Genre der Wirtschaftssimulationen schon arg strapaziert.

Wer allerdings nicht immer nur mit Handelsschiffen über die Meere segeln möchte, erhält mit diesem Programm ein grundsolides Stück Software. Der konservative Spieler wird nicht durch revolutionäre Innovationen verunsichert.

Das Hauptmenü enthält eine Weltkarte, auf der die relevanten Städte und die Position des jeweils angewählten Zeppelins eingetragen sind. Hier erfahren Sie, welche Preise für Wasserstoff, Helium und Benzin wo verlangt werden. Bis zu drei Luftschiffe dirigiert man persönlich über die Landkarte, wobei das gerade Ausgewählte mit einer Grafik und wichtigen Daten versehen im oberen Bildschirmbereich dargestellt ist.

Bei der Produktionsplanung legen Sie fest, wieviele Arbeiter an Ihren Konstruktionen werkeln und bestimmen die Intensität der Forschung. Gleichzeitig ist die Rohstoffversorgung sicherzustellen, wobei auf den momentanen Marktpreis zu achten ist. Der betriebene Aufwand treibt natürlich die Kosten in die Höhe, und man muß abwägen, ob es sich lohnt, für eine kurze Bauzeit viel Geld zu investieren.

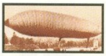
Von Zeit zu Zeit ergibt sich die Möglichkeit, Zeppeline zu verkaufen und so an neues Geld zu kommen. Für solch eine Ausschreibung reist man an den Firmensitz des potentiellen Auftraggebers, gibt sein Preisangebot entweder in einem verschlossenen Umschlag ab oder konkurriert per grafischer Darstellung direkt mit einem Mitbewerber.

In jeder Stadt können Depots für Benzin, Wasserstoff oder Helium angelegt werden, um günstige Marktpreise auszunutzen. Aus diesen Lagern betankt man die Schiffe wahlweise mit preisgünstigem, aber gefährlichem Wasserstoff oder teurem Helium. Entstandene Schäden sollten in der Berliner Heimatwerft repariert werden. Gegebenenfalls empfiehlt sich auch die Verschrottung eines Fahrzeugs.

Werbeaufdrucke auf der Hülle sorgen für einen steten Fluß an zusätzlichen Einnahmen – vorausgesetzt das ergiebigste Angebot wurde herausgepickt. Die eigentliche Fahrt eines Luftschiffs beginnt, nachdem das Reiseziel und der Fahrpreis für die Passagiere festgelegt ist. Nach Anklicken des Start-Knopfes speichert das Programm den Bestimmungsort. Die verschiedenen Städte bieten neben einem Bildchen und grundlegenden Daten unter Umständen die Möglichkeit, mit der stets umherreisenden Rosanne Brixton zu plaudern. Mit ein wenig Glück bei der Auswahl der Gesprächsthemen entwickelt sich daraus bald ein heißer Flirt.

Außerdem macht es sich bezahlt, Transportaufträge anzunehmen, insofern Sie sich zutrauen, das Material innerhalb der angegebenen Frist zu befördern. Eine Ehrentafel mit geflogenen Rekorden und – oft falsche – Gerüchte komplettieren die Möglichkeiten.

Im Finanzmenü dürfen nicht nur die Aktien dreier Unter-



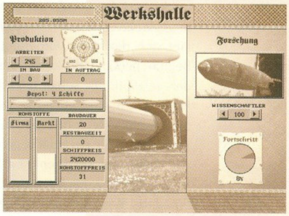
nehmen nach Belieben gekauft und verkauft werden – benötigtes Kapital fließt aus der Ausgabe eigener Anteilsscheine oder der Aufnahme von Krediten. Die Bilanz verdeutlicht die Geldbewegungen des eigenen Unternehmens.

Sind erst einmal mehrere Zeppeline in Dienst, lohnt sich die Aufnahme eines Linienverkehrs. Dazu müssen Sie Büros eröffnen und die Preise für Tickets, Fracht und Postbeförderung festlegen. Die Auslastung und Kostenübersicht zeigt, ob die Verbindung rentabel ist.

Die Spielrunde wird durch Anklicken des Kalenders beendet, woraufhin – falls vorhanden – der menschliche Mitspieler seine Züge macht, die Zeppeline über die Karte fliegen und eine Woche vergeht. Stürme, Unglücke und historische Ereignisse erfordern ein flexibles Vorgehen. Geschwindigkeits- und Höhenrekord-Wettbewerbe stellen weitere Herausforderungen dar. **(tw)**







Sie handeln mit Aktien, eröffnen neue Linien und konstruieren weitere Luftschiffe

IM WETTBEWERB

Beim komplexen Buzz Aldrin's Race into Space kämpft man nicht als Unternehmer um sein Überleben, sondern versucht, statt der Entwicklung der Zeppeline die Raumfahrt voranzubringen. »Der Patrizier« und »1869« widmen sich der christlichen Seefahrt und dem Überlebenskampf als Händler und Reeder. Ums Geldverdienen pur am modernen Aktienmarkt dreht sich der etwas eintönige Wall Street Manager.

Buzz Aldrin's Race into Space	77
Der Patrizier	71
ZEPPELIN	**67**
Wall Street Manager	64
1869	63

ZEPPELIN

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Ikarion
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus; Sprachausgabe.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

67

CIVILIZATION

Der Mensch strebt nach Höherem: heraufgesetzte Diäten, Macht über schlecht bezahlte Untergebene – oder wollen Sie sich gleich als Evolutions-Gestalter für ein ganzes Volk beweisen?

Strategiespiele, bei denen mehrere Völker um die Vorherrschaft kämpfen, sind meist kriegerischer Natur. Einheiten werden verschoben und Gegner ausgelöscht; die Partei mit den dicksten Waffen hat am meisten zu melden. Als Sid Meier Ende 1991 »Civilization« vorlegte, ergänzte er dieses Gerüst um Aspekte wie Forschung, wirtschaftliche Entwicklung und soziale Fortschritte. Die Wahl der Regierungsform beeinflußt Wachstum und Laune der Bevölkerung ebenso wie der Grad der Umweltverschmutzung – eine verlockende Idee, die optimal umgesetzt wurde und zwei Jahre nach ihrem Erscheinen noch als eines der besten Strategiespiele gilt.

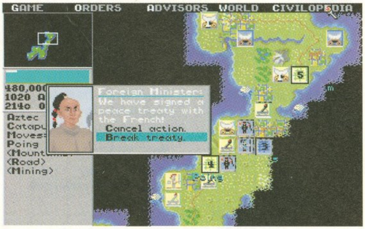
Durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades und der Anzahl der computergesteuerten Konkurrenzvölker läßt sich die Herausforderung zu Beginn beliebig dosieren. Besonders reizvoll: Die schier unendliche Fülle an zu erforschenden Szenarien. Neben einer Reproduktion der guten alten Erde können Sie ein zufällig generiertes Gebiet wählen. Von der Größe der Kontinente bis zur Verteilung der anderen Völker bleibt zunächst vieles im Dunkeln – im wahrsten Sinne des Wortes. Nur Gebiete, die bereits von einer Ihrer Einheiten besucht wurden, werden auf der Karte sichtbar.

Das Abenteuer »Zivilisation« beginnt im Jahre 4000 vor Christi Geburt. Sie bewegen einen Planwagen über den Bildschirm, der einen Haufen Siedler repräsentiert. An einer lauschigen Stelle gründet man seine erste Stadt; die Keimzelle des künftigen Imperiums. In Städten werden neue Einheiten produziert – egal, ob weitere Siedler oder Soldaten. Die Ressourcen der Ortschaften können auch für Verbesserungen wie den Bau von Marktplätzen, Tempel oder Verteidigungsanlagen genutzt werden. Je besser die Wirtschaft floriert, desto mehr Steuergelder können Sie in neue Einheiten und Bauten investieren. Übertreiben Sie aber den Konsumrausch nicht; stellt man eine niedrigere Steuerrate ein, wird mehr Geld in die Forschung gepumpt und umso schneller gelingen Ihrem Völkchen neue Erfindungen. Diese frischen Errungenschaften erlauben wiederum das Konstruieren neuer Einheitentypen.

Mit den anderen Völkern, auf die man früher oder später trifft, sollte man sich arrangieren. Friedensabkommen, Handelskarawanen oder der Austausch von Erfindungen nutzen beiden Parteien. Es kann sich aber auch durchaus lohnen, eine militärisch schwache, hoch entwickelte Kultur zu überfallen und deren Technologien zu klauen **(hl)**



Audienz bei einem der bis zu sieben Computergegner



Wenn zwei Nachbarn sich auf einem engen Kontinent in die Quere kommen, kann es brenzlig werden

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Microprose seit einiger Zeit an zwei »Civilization Deluxe«-Versionen arbeitet? Die Neuauflagen sind zum einen für Windows (siehe rechts), zum anderen auf CD-ROM geplant.**
- **...Sid Meier sich beim Design heftig von einem Brettspielen heftig »inspirieren« ließ?**
- **...der ideale Nachschlag für Civilization-Fans ebenfalls von Microprose stammt, aber nicht von Sid Meier geschrieben wurde? Das Weltraum-Strategiespiel »Master of Orion« macht Sie zum Herrscher eines interstellaren Imperiums.**
- **...es eine deutsche Civilization-Version gab, die von allerlei Fehlern versalzen wurde?**

CIVILIZATION

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

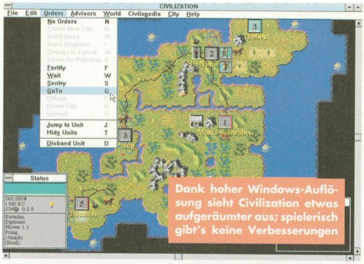
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (schlecht übersetzte deutsche Version auch erhältlich)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Äußerst variantenreiches Strategiespiel, das auch Einsteiger schnell verstehen. Langeweile ist quasi ausgeschlossen.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.

91



Dank hoher Windows-Auflösung sieht Civilization etwas aufgeräumter aus; spielerisch gibt's keine Verbesserungen

CIVILIZATION

FÜR WINDOWS

Die Microprose-Leichenfledderer sind wieder unterwegs: Nach der Wiederbelebung von Pirates (Gold) und Railroad Tycoon (Deluxe) holt man einem weiteren Strategie-Klassiker aus der Familiengruft. Das seit zwei Jahren heiß begehrte »Civilization« ist diesen Monat rein zufälligerweise unser Kandidat für die »Hall of Fame« (blicken Sie unauffällig nach links). Ganz neu ist die Windows-Umsetzung, hinter der sich allerdings kein »Civilization II« verbirgt. Wie gehabt sorgen Sie für die Evolutionssprünge Ihres Völkchens, gründen Städte, fördern Erfindungen und ärgern sich mit bösen Nachbarn herum. Besitzer von größeren Monitoren profitieren davon, daß man mehr vom Spielfeld hochauflösend zu Gesicht bekommt. Die restlichen Zwischengrafiken und Animationen wurden aber 1:1 von der DOS-Version rübergeknödelt. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Das Spielprinzip ist so genial, das bekommen nicht mal die Schnarcher von Microprose kaputt. Die Windows-Version bietet nach zwei Jahren keinerlei wesentliche spielerischen Verbesserungen. Man hat es nicht mal für nötig befunden, neue Grafiken abzuliefern. Selbst der nervtötende Kopierschutz ist uns erhalten geblieben.
Wer ein tolles Strategiespiel für Windows sucht, wird Civilization lieben. Glücklichen Besitzer der DOS-Version wird aber nicht genug Neues geboten; der teure Umstieg lohnt sich nicht.

CIVILIZATION FÜR WINDOWS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

91

INCA 2

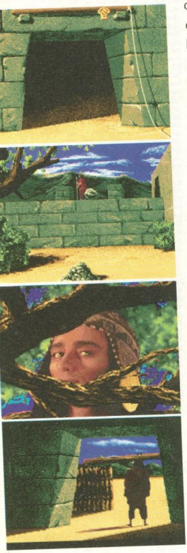
Welche Spiele verkaufen sich besonders gut? 3D-Action und Adventures. Also verquirlen wir beides in einem Programm, packen viel Grafik sowie deutsche Sprachausgabe dazu und fertig ist der CD-ROM-Hit... oder etwa nicht?



Mein lieber Eldorado, das ist ein Schlamassel: Der weise Herrscher, vom ollen Inka persönlich erwählt, regiert mittlerweile ein Reich, das sich über mehrere Sonnensysteme erstreckt. Doch ein Asteroid nimmt stramm Kurs auf Richtung Erde, wo er in wenigen Wochen beweisen wird, das nicht nur Dinosaurier infolge kosmischer Zusammenstöße aussterben können. Hinter der Flugbahn des Gesteinsbrockens steckt natürlich Aguirre der Konquistador, seines Zeichens Schuft vom Dienst und Regent eines feindlichen Sternenreichs. Eldorado muß mit Hilfe seines Gefährten Kelt Cartier die Gefahr abzuwenden. Der Besuch mehrerer Planeten, das Lösen kleiner Adventure-Sequenzen und viele 3D-Weltraumschlachten stehen im Mittelpunkt des Knuddelmuddels von »Inca 2«.

Soviel lebhafte Phantasie entspringt den Studios von Coktel Vision, wo man sich für den Nachfolger der letztjährigen Murks-Produktion »Inca« schwer ins Zeug legte. Teil 2 ist als über 200 MByte großes CD-ROM-Produkt konzipiert; die Diskettenversion (siehe Textkasten) wurde abgespeckt. Das Geschehen um Eldorado und seine Jungs ist in drei Phasen unterteilt, die sich wiederholt abwechseln: Adventure, Action und Story-Erzählung zum Zugucken.

Die Abenteuerspiel-Einlagen sind meist auf zwei, drei Räume beschränkt und entsprechend leicht zu lösen. Nur wenige Objekte sind in den Mini-Szenarien anzutreffen und wenn alles versagt, probiert man einfach jeden Gegenstand aus (was angesichts der nicht immer überragend logischen Puzzles durchaus ratsam ist). Sobald Sie den Cursor über einen interessanten Gegenstand bewegen, den man mitnehmen oder manipulieren kann, macht Sie eine Textzeile darauf aufmerksam. Die Bedienung ist nicht minder komfortabel: Gegenstand im Inventar auswählen und anschließend damit in die Grafik klicken, um ihn einzusetzen. Auf diese Art und Weise vollbringen Sie sinnvolle Dinge wie das Schütten von Wodka in Rohre, um damit dem Antrieb eines Raumschiffs auf Touren zu bringen.



Das erste Puzzle: Nachdem Atahualpa (»Du mich auch!«) das Stöckchen über die Tür gelegt hat, wirft er einen Stein auf den Wächter. Geschwind im Grünzeug verstecken, um nicht erkannt zu werden. Der Wächter will nach dem rechten sehen und Rrrrums, bekommt er das Brett vor den Kopf verpaßt.



Lichtjahre von Rebel-Assault-Niveau entfernt, aber die Action-Sequenzen spielen sich nicht unflott

Die Action-Sequenzen sind nicht so ekelerregend schwer wie beim Vorgänger. Diverse Weltraumschlachten werden als 3D-Ballereien kredenzt, bei denen Sie mit verschiedenen Waffen und Radarsystem gewappnet Hatz auf Bösewichte machen – der reinste »Inca Commander«.

Die Story-Sequenzen bieten mehrere technische Besonderheiten. Daß sowohl mit digitalisierten Grafiken als auch vorberechneten 3D-Animationen gearbeitet wird, ist nicht allzu sensationell. Die Akteure stehen zudem meist stock und steif in der Gegend herum; animiert wird der Mundbereich während des Sprechens. Gerade bei Nahaufnahmen wird aber deutlich sichtbar, daß Nase-aufwärts die Porträts immer starr bleiben – vom gelegentlichen Augenaufschlag mal abgesehen. Passen Sie schön auf, damit der Durchblick bei der wilden Story nicht verloren geht. Anfangs steuern Sie den jungen Spund Atahualpa (»Gesundheit!«), der aber alsbald den Heldentod stirbt – egal, wie gut man in der 3D-Sequenz ballert. Im weiteren Verlauf haben Sie Old Eldorado unter Ihren Fittichen.

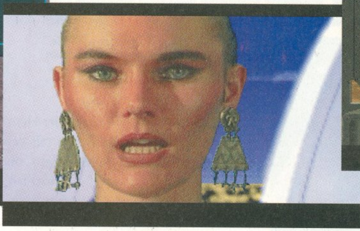
Bemerkenswert ist die deutsche Sprach-

INCA 2 AUF DISKETTE

Die Disketten-Version macht sich mit 18 MByte auf Ihrer Festplatte breit. Das Basis-Spielprinzip ist im Kern mit der CD-Fassung identisch, doch beim Drumherum wurde abgespeckt. Statt Sprachausgabe gibt es deutsche Bildschirmtexte, die den Handlungsverlauf erläuternden Zwischensequenzen fielen gänzlich flach. Der Spielwitz bleibt davon noch relativ unbeeindruckt; allerdings hat die Floppy-Umsetzung etwas weniger Levels als das CD-Brüderlein. Weniger Inca fürs Geld – das schlägt natürlich auf die Gesamtwertung durch. Die Diskettenversion erntet unterm Strich 52 Punkte. Bei Inca 2 lohnt es sich also in jedem Fall, die CD-ROM-Version vorzuziehen.



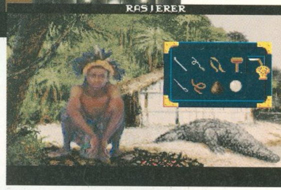
Dann klickt mal schön: Das Adventure-System erinnern an Inca 1 und Lost in Time



Oh Segen der Digitalisierung – doch außer den Lippen bewegt sich bei den Zwischen-Sequenzen nicht viel. Die Akteure stehen meist still und starr in der Gegend herum.



Nochmal Action, diesmal vom Zug aus. Hier bewegen Sie nur das Fadenkreuz, um die angreifenden Gegner (der Bahnreform?) zu dezimieren.



Neuer Planet, neue Rätsel – aber das Krokodil verzichtet dankend auf eine Naßrasur...

ausgabe. Sie müssen sich nicht mit fremden Idiomen herumärgern oder Text ablesen, sondern hören die Akteure brav ihren Text sagen. Auch dieser technische Gag hat einen gehörigen Haken. Die Deutsch-kundigen Gesellen, die Coktel Vision aufgetrieben hat, haben wesentlich weniger dramatisches Gespür als die Knaben der Volksschule Gaißach beim alljährlichen Krippenspiel. Will sagen: Die deutschen Inca-Sprecher betonen so schauerlich schlecht, daß die Dramatik um den Gandenschuß bittet. Soviel zum Thema »Designed to be a truly, interactive movie« (Lenhardt hat mal wieder die Texte auf der Packungsrückseite gelesen).

Zwischen Adventure- und Action-Elemente verirrt sich gelegentlich auch mal ein Denkspiel in den Genre-Eintopf. Die zu bewältigenden Aufgaben sind aber schnell mit ein paar Mausklicks geschafft. Noch was originelles: Das Programm erfreut uns mit dem automatischen Speichern des Zwischenstands, sobald Sie einen Abschnitt geschafft haben. Echt nett – vor allem, weil diese Auto-Saves die einzige Speichermöglichkeit sind. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Da hat es den Erstgeborenen des großen Herrschers Eldorado gerade zerlegt, doch der gute Mann behält einen Tonfall bei, als würde er im Restaurant die Weinkarte vorlesen. Aber seien wir nicht undankbar: Coktel Vision beschert uns ein komplett eingedeutschtes CD-ROM-Spiel, bei dem dank Sprache und Video-Animationen fast schon Film-Feeling aufkommen würde... wenn, ja wenn die Ausführung nur ein wenig professioneller wäre.

Die Action-Sequenzen kommen natürlich nicht an X-Wing, Privateer & Co. ran, sind aber ein netter, spielbarer Bonus (Vergleiche zu einem Top-CD-Produkt wie Rebel Assault sollte man schon aus Gründen der Barmherzigkeit unterlassen). Die Adventure-Häppchen sind geschwind durchklickt, ohne groß zu begeistern. Logische Puzzles waren noch nie eine Stärke von Coktel-Programmen; wer »Lost in Time«-gestählt ist, wird an den Inca 2-Rätseln vielleicht sogar seinen Spaß haben.

Von jedem etwas, aber nix richtig: Dieser 200-MByte-Eintopf liegt schwer im Magen. Für den nächsten Teil könnte man noch ein Sim-Programm und eine Sport-Simulation integrieren; dann wären wirklich aller Genres gleichermaßen mittelmäßig abgedeckt. Eine gewisse Motivation hat Inca 2 zu bieten. So abstrus die Story auch sein mag, siegt die Neugier, sich zur nächsten Animations-Sequenz vorzuklicken. Die unfreiwillige Komik ist auch nicht zu verachten, aber die Zukunft des CD-ROM-Entertainments sieht hoffentlich anders aus.

IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Rebel Assault	91
INCA 2 (CD-ROM)	**56**
Gabriel Knight	54
INCA 2 (Diskette)	**52**

Sie wollen ein tolles Adventure mit deutscher Sprachausgabe? Die übersetzte CD-ROM-Version von Day of the Tentacle wird in diesen Tagen ausgeliefert. Oder soll's ein technisch exquisites 3D-Ballerspiel sein? Rebel Assault zeigt, was man grafisch aus der CD rausholen kann. Inca 2 bietet sowohl Action als auch Adventure in einem Spiel, aber die Qualität humpelt arg hinterher. Wer auf diese Mischung steht: bitteschön, man kann's spielen. Sierras Voodoo-Adventure Gabriel Knight hat ähnliche Probleme wie Inca 2: durchaus ansehnliche Aufmachung, aber spielerisch nicht gerade meisterhaft.

INCA 2 (CD-ROM)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 140,– (CD-ROM) bzw. DM 110,– (Diskette)
Kopierschutz	Nur bei Disketten-Version (erträglich)
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut (auch deutsche Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

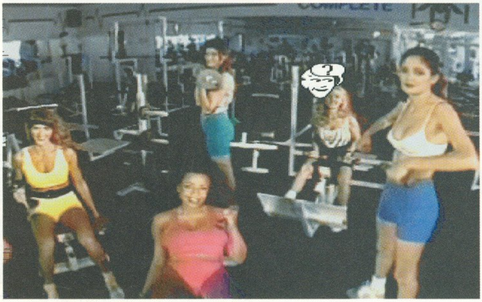
Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 17 oder 30 MByte (je nach Installations-Art)

Besonderheiten: Soundkarte für Sprachausgabe unbedingt erforderlich. Auch als Disketten-Version erhältlich (siehe Kasten).

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

56

MAN ENOUGH



Im Fitneß-Studio präsentieren sich die fünf Damen wie auf dem Silbertablett: Anklicken genügt, um eine geistreiche Konversation zu starten

Sie wollen doch nicht das Risiko eingehen, eine echte Frau anzusprechen? Ein »Dating Simulator« auf CD-ROM schrammt knapp an der »bizarren Anwendung« vorbei.

Der Single, das unverstandene Wesen. Er hat niemand, der mit ihm die kleinen Freuden oder Sorgen des Alltags (und vor allem die Miete) teilt. Der lästige, aber unverdrängbare Fortpflanzungs-Trieb treibt den männlichen Homo Sapiens zu bizarren Taten – vielleicht sogar zum Kauf des ersten »Dating Simulators«. Die amerikanische Firma Tsunami bietet mit »Man Enough« ein risikoloses Anbaggern von fünf digitalisierten Damen.

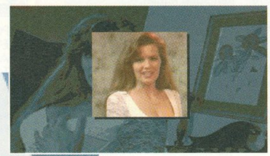
Der Flirt mit PC und Mausklick entbehrt gewisser Risiken, die der Aufriß in der freien Wildbahn mit sich bringt. Ohne sich Sorgen um ein zermalmtes Selbstwertgefühl, den Morgen danach und Vaterschaftsklagen machen zu müssen, dürfen Sie die fünf unterschiedlichen Kandidatinnen der »Man Enough«-Partnervermittlung in einer beliebigen Reihenfolge belabern.

Blair ist die verwöhnte Millionärstochter, die trotz Papas Kohle und wallendem Blondhaar säuerlich vor sich hin singlet. Tief in ihrem Herzen sehnt sich nach einem kernigen Kerl, der Holzfäller-Hemden trägt und seine Bierflaschen mit den Zähnen öffnet. Fawn repräsentiert die Romantikerin vom Dienst, Nachrichtensprecherin Quinn den dynamischen Aktivbolzen. Kellie ist die rehäugige Psychologin, die möglichst indirekt angebaggert werden will; die kühle Anwältin Erin möchte sich besonders umsorgt fühlen.

Jedes Date besteht aus vier Phasen: A) erstes Ansprechen im Fitneß-Studio, B) anregendes Telefonat, C) gemeinsame Freizeitaktivität und D) ernsthaftes Anvisieren geschlechtlicher Freuden. Das Geschehen wird mit einer Mischung aus bildschirmfüllenden Porträts und kurzen Video-Clips illustriert; durchgehend digitalisiert, versteht sich. Die Programmierer konnten sich nicht zu Super-VGA-Support durchringen, präsentieren aber einen grafischen Kompromiß: Mit der Exoten-Auflösung von 320 x 400 bei 256 Farben sieht Man Enough halbwegs manierlich aus.

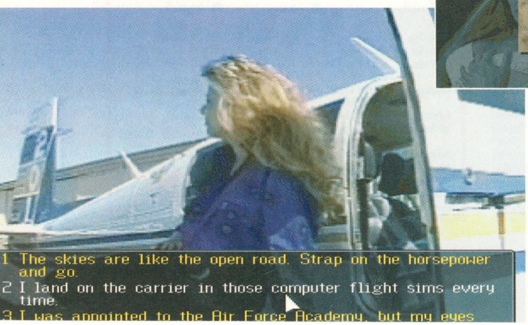
Der spielerische Anspruch ist allerdings erschütternd gering. Um die Damen zu beeindruckenden, müssen Sie jeweils eines von drei möglichen Statements wählen. Die Antwort erschallt als Sprachausgabe. Sie können sich auch Untertitel anzeigen lassen – alles aber nur in Englisch.

Man sollte unbedingt die der Packung beiliegenden »Dating Profiles« studieren, in denen Vorlieben und Abneigungen der einzelnen Kandidatinnen festgehalten sind. Segensreiche Optionen wie das Speichern und Laden von Spielständen erleichtern die Balz-Vorarbeit ungemein. Im Gegensatz zum wirklichen Leben lassen sich verbale Super-GAUs in Windeseile wieder ungeschehen machen.

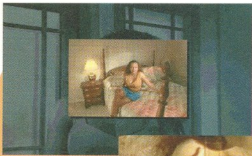


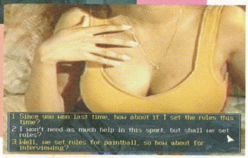
Die Video-Animationen werden in einem kleinen Bildschirm-Bereich abgespielt

Erst wenn Sie bei allen fünf Damen die Dates zu einem erfolgreichen Ende geführt haben, bekommen Sie eine Chance bei Jeri, der Chefin der Man-Enough-Agentur. Das ist auch zur Behebung ihres Triebstaus bitter nötig, denn bei den anderen Verabredungen verhindern widrige Zufälle in letzter Sekunde den Vollzug des gemütlichen Beisammenseins.



Der versierte Spieler weiß, wie er eine Pilotin beeindrucken kann





Mühsam hat man sich zur Matraze vorgearbeitet, doch vor den Taten sind weitere Worte gefragt

Beruhigend, daß der Hersteller sein Produkt nicht als »Lernspiel« anpreist. Sonst müßte man aufgrund des Sozialverhaltens der Personen in Man Enough einige zynische Schlüsse ziehen. So bekommen Sie prinzipiell jede Frau auf die Bettkante, solange Sie ihr genau das sagen, was sie hören will (...aber bloß nicht eine ehrliche Meinung). In Partnervermittlungs-Karteien tummeln sich prinzipiell nur verschwenderisch attraktive Damen mit tollen Jobs, die bescheidene Ansprüche stellen: Solange Sie beständig Süßholz raspeln, sind Sie der Mann fürs Leben – äußere Erscheinung und Bankkonto-Dicke spielen bekanntlich keine Rolle. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Schnarch: Der spielerische Anspruch verharrt bedenklich knapp über dem Strip-Poker-Level. Das endlose Rumgesülze im Multiple-Choice-Verfahren artet zum öden Ausprobieren aus. Eine einzige »falsche« Antwort kann das komplette Date versalzen; andererseits ist das andauernde Sprachausgabe-Gegurre mit doppeltem Schmacht-Faktor bei erfolgreichen Antworten schwer erträglich.
Man Enough lebt alleine vom Neugierfaktor – und das nicht sehr lange. Allzuschnell hat man von den Damen alles gesehen (wobei die Erotik bei sich straffenden BH-Oberteilen endet).
Die Grafik ist halbwegs stilvoll, aber auch nicht die große technische Sensation.
Minimal eleganter als der ganze »Cover Girl/Penthouse Hot Numbers«-Stuß ist Man Enough allemal. Tsunami hat es aber versäumt, seinem ersten CD-only-Produkt etwas inhaltliche Substanz zu verpassen. Kein Spiel fürs Leben, sondern allenfalls ein One-Night-Stand.

MAN ENOUGH

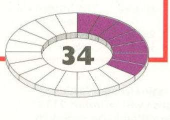
- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur
- ☐ 286
- ■ VGA
- ☐ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spiele-Typ	Konversations-Simulator
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr viel (auch englische Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Bietet genügend soziale Aspekte für drei »Spiegel«-Titelstorys.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



THE JOURNEYMAN PROJECT

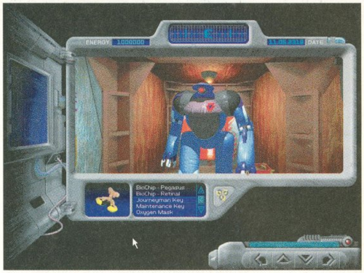
CD ROM

Wenn Verrückte per Zeitmaschine die Geschichte umkrempeln, greifen Sie ein und korrigieren die Vergangenheit.

Friede, Freude, Eierkuchen: Im Jahre 2318 gibt es keine Kriege mehr und fast nur noch nette Menschen. Das gefällt auch den Aliens vom Planeten Cyrolla, die die Menschheit in den Galaktischen Völkerbund aufnehmen will. Doch just da meldet das Büro für temporale Aktivitäten, daß jemand mit einer Zeitmaschine die Vergangenheit ändern will. Offensichtlich sollen alle Friedensgespräche der letzten Jahrhunderte so gestört werden, daß die Menschheit im Chaos versinkt und die Aliens verbittert wieder abziehen. Höchste Zeit also für einen Trip in die Vergangenheit. »The Journeyman Project« ist das erste Spiel der »Presto Studios«, einer Truppe von Computergrafik und Science-fiction-Freaks, die sich auf CD-ROM-Spiele spezialisiert haben. Für dieses Premieren-Produkt gestalteten sie per Computergrafik stapelweise imaginäre Städte und Räume der Zukunft, ließen diese in monatelanger Arbeit vorberechnen und speicherten auf der CD die fertigen Ansichten, so daß Sie sich von Ort zu Ort bewegen können.

Ähnlich den klassischen Grafik-Adventures müssen Sie Gegenstände einsammeln und an den richtigen Orten einsetzen. Außerdem können Sie mit ins Hirn gepflanzten Biochips Ihre Fähigkeiten erweitern; vom automatischen Kartenzeichner bis zum absoluten Gedächtnis ist alles dabei. Allerdings müssen Sie bei Ihren vier Exkursionen in die Vergangenheit aufpassen, daß Sie die Geschichte nicht noch mehr durcheinander bringen. Deswegen ist Kontakt mit Menschen strengstens verboten und auch nicht jeder Gegenstand darf so einfach entfernt oder benutzt werden.

Neben einem sehr kurzen Abstecher in die Urzeit spielen die drei Reisen immer noch in der Zukunft. Deswegen haben Sie reichlich Gelegenheit, mit Robotern und Computern zu kommunizieren. **(bs)**



Auf dem Mars begegnen Sie diesem unfreundlichen Kerl mit Wut in den Schaltkreisen

BORIS SCHNEIDER

Wenn doch das ganze Spiel nur so exzellent wie die Grafik und der Sound wäre. Aber starke Nerven brauchen Sie schon; selbst auf High-End-PCs mit 16 MByte RAM und Double-Spin-Laufwerk gibt es Wartezeiten ohne Ende; auf kleineren PCs beginnt man glatt wieder mit Fingernägelkauen, wenn nach Betreten eines neuen Raumes erst mal fünfzehn Sekunden lang das CD-Laufwerk surrt.

Ein paar handfeste Bugs verleiden einem das Spiel dann völlig: Offene Türen, durch die man nicht gehen kann, mangelnde Synchronisation von Bild und Ton, Schwierigkeiten beim Speichern von Spielständen sowie gelegentliche Abstürze zerren an den Nerven. Die Puzzles löst man im Handumdrehen und wäre alles ordentlich programmiert, säße man nach drei Stunden vor der Endsequenz. Trotzdem sollte man mal reinschauen: Story, Grafik und Sound sind wirklich gut und trösten über vieles hinweg.

THE JOURNEYMAN PROJECT

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Presto Studios / Quadra Interactive
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und schwer verständlich
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 8 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Auch auf 486-Systemen sehr langsam.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz), mit 16 MByte RAM, Super-VGA und Double-Spin-Laufwerk sowie Windows 3.1

59



Ihr zeitreisender Widersacher will im Jahre 2112 einen Atomkrieg anzetteln

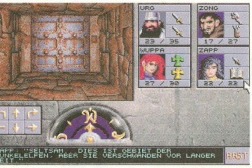
Die Inserenten

Bertelsmann	39
Brilliant Management	99
Dacota GmbH	198
DMV Software	87
DMV Vertrieb	6, 67-70, 71
Dynamics	121
Electronic Arts	2/3, 11
Funny Software	57
GALAXY	13
Games Unlimited	126
Groß Elektronik	95
Happy Soft	91
HATHI Technic	115
Hofra Trading	111
IC Intercomputer Verlag	27
Ikarion Software	136
Intersoft	31
IPV Verlag	21
Joysoft	9
Karo Soft	81
Kaufmann	125
KSK Schöneich	125
Leisursoft	59
Magic Music	19
Media Point	51
Microprose	43
Mirox Communication	13
Multi Media Soft	123
OKAY-Soft	127
ORCHID Technology	135
Pfister Spieleversand	75
Senn Rene	97
Soft Power	119
Softhek (VDS)	127
Software Corner	61
Softwarevertrieb Andreas Füllbeck	119
Spielraum GbR	95
Top News	97
TS Datentesysteme	115
Turtle-Soft	33
Versand 99	16
Wial Versand Service	47

Der Gesamtauflage liegen Beilagen vom DMV Verlag bei.

BEHOLDER-TRILOGIE

Alle Titel der Rollenspiel-Trilogie »Eye of the Beholder« wurden jetzt auf CD-ROM vereint. Vor allem für Einsteiger ein feines Schnäppchen, denn die grafisch appetitlichen Programme zeichnen sich durch ihre leichte Bedienung aus. Die Episoden 1 und 2 wurden von Westwood programmiert (die Macher von »Lands of Lore«); der von SSI selbst geschriebene, frustige dritte Teil fällt etwas ab. Durchspielen schön brav der Reihe nach lohnt sich, da Sie Ihre Heldentruppe von einem Spiel zum anderen übernehmen können.



Fast wie in alten Zeiten: Beholder 2

Bei der deutschen Version dürfen alle drei Beholder-Titel direkt von CD gespielt werden; lediglich für die Zwischenstände wird Festplatten-Platz abgeknapst. Kleiner Hinweis für Rollenspiel-Sammler: Eine ähnlich konzipierte Dreiersammlung von New World Computing mit den »Might&Magic«-Folgen 3 bis 5 soll in Kürze auf den Markt kommen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die Beholder-Sippe spielt sich auch nach heutigen Maßstäben immer noch ganz passabel und überzeugt durch elegante Bedienung. Da keine Karten mitgezeichnet werden, droht allerdings eine ständige Verlaufgefahr. Die Nachladezeiten von CD halten sich in Grenzen; lediglich beim 3. Teil können die Wartepausen nervige Ausmaße nehmen.

Alte Beholder-Fans, welche die Disketten-Versionen im Regal stehen haben, bekommen nichts Neues geboten. Diese CD-ROM-Sammlung ist lediglich eine Zusammenfassung aller drei Programme zum Preis von einem.

Interessant nur für Einsteiger, die ein nettes Rollenspiel-Paket auf einen Schlag erwerben wollen.

EYE OF THE BEHOLDER TRILOGIE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel-Sammlung
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: Ein paar hundert KByte für Spielstände.

Besonderheiten:
Alle drei klassischen Beholder-Rollenspiele auf einer CD.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

77



Auf der vergeblichen Suche nach zusätzlichen CD-ROM-Features

DARK SUN
SHATTERED LANDS

Shattered Lands« ist das erste auf dem »Dark Sun«-Szenario und den AD&D-Regeln basierende Programm. Auf einer öden Welt versuchen Sie mit ihrer vierköpfigen Party, die entflohenen Sklaven zu einen und in einem Aufstand gegen die finsteren Magier zu führen.

Die Kämpfe werden Runde für Runde ausgetragen – es bleibt also genug Zeit, um die Bewegungen und Angriffstaktiken zu planen. Langfristig überlebt nur, wer sich aus dem reichhaltigen Fundus an Zaubersprüchen bedient – wobei zwischen normaler Magie, klerikalem Hokuspokus und psionischen Fähigkeiten unterschieden wird. **(tw)**

THOMAS WERNER

So geht es wirklich nicht – einfach die Diskettenversion mit einer wenige Sekunden langen Introsequenz zu versehen, zwei spielbare Demos angekündigter SSI-Titel mit dazuzupacken und den Käufer zu einer 17 MByte umfassenden Installation auf der Festplatte zu zwingen grenzt fast schon an Betrug. SSI hat durch die CD niedrigere Herstellungskosten und läßt sich diese Einsparung noch mit einem Aufpreis von 20 Mark versüßen.

Eine extrem lieblose Umsetzung. Gegenüber der inhaltlich identischen Diskettenversion gibt's keinen Wertungs-Aufschlag. Wenigstens soll die geplante deutsche Version auch direkt von der CD spielbar sein.

DARK SUN SHATTERED LANDS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

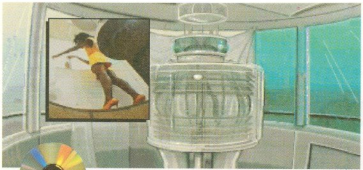
Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 150,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel – Deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten:
Zwei spielbare Demos als Bonus.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

76



Würden Sie mit Ihrem besten Kleid in einem staubigen Leuchtturm herumturnen?

CD ROM

LOST IN TIME

Neue Heldinnen haben's nicht leicht: Coktel Vision wollte mit Doralice eigentlich eine neue, aufsehenerregende Abenteuerspiel-Figur vorliegen. Doch was bei »Lost in Time« herauskam, war eher eine mühsam zusammengestöpselte Zeitreise-Story mit einem Abstrusitäts-Faktor irgendwo zwischen Perry Rhodan und Inca 2. Die arme Heldin muß sich mit mäßig logischen Puzzles herumplagen, Elektromagneten zusammenbauen und ähnliche physikalische Meisterleistungen vollbringen – typisch weiblich, oder was? Die angekündigte deutsche Sprachausgabe der CD-ROM-Version gibt's nicht – Überraschung!

Bestenfalls in Englisch werden die Dialoge wiedergegeben; dazu erscheinen deutsche Untertitel. Das eigentliche Spiel wurde nicht sonderlich verbessert, aber immerhin gibt es mehr Video-Clips als bei der Disketten-version zu begutachten. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die solide Bedienung und die hübsche Aufmachung in Ehren – die verkrampften Rätselbemühungen sabotieren den Spielspaß. Und wo ist die deutsche Sprachausgabe geblieben, die auf der CD-Hülle noch angekündigt wird? Ähnlich frech: Trotz CD-ROM gehen 20 MByte Festplatten-Kapazität für die Installation drauf.

Erfreuen Sie sich am tiefen Rückenausschnitt am Gewand unserer Heldin und der spannenden Musik. Außer ein paar zusätzlichen Digi-Videos und der Klangkulisse hat diese CD-ROM-Umsetzung nichts Neues zu bieten. Besser als gar nichts, aber die spielerischen Defizite bleiben. Wir geben ein »Good-will«-Gnadenpünktchen mehr als bei der Disketten-Wertung.

LOST IN TIME

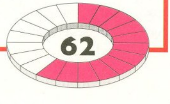
❑ PC/XT ■ 286 ■ 386/486
❑ EGA ■ VGA ❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ❑ Roland ❑ General Midi
❑ Tastatur ■ Maus ❑ Joystick

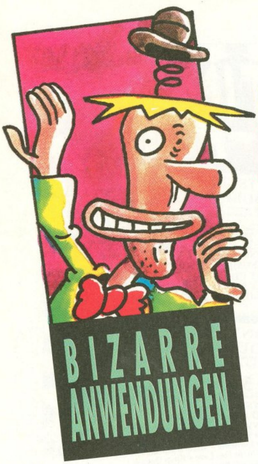
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Coktel Vision
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend (Sprachausgabe: Englisch)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten:
Neuer Sound und zusätzliche Video-Clips.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Das Alte Testament als Actionspiel

BIBLISCHE BALLEREI

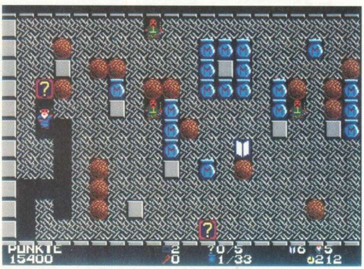
Nach längerem Zureden opferte sich der evangelische Theologe Werner »Tiki« Küstenmacher und testete fachlich fundiert das Bibel-Lernspiel »Exodus«.

Endlich ist es da: ein Computerspiel der heiligen Art, erstmals komplett in deutsch. Es ist zwar nicht vom Himmel in unseren Posteingangskorb gefallen, aber doch immerhin aus dem für erbauliche Literatur berühmten R. Brockhaus Verlag, der seit längerem schon eine brauchbare Computerbibel im Programm hat.

Thematisch erwischt hat es den alten Mose, der ulkigerweise alleine, ohne sein Volk Israel, auf verschlungenen Pfaden aus der ägyptischen Sklaverei auszieht. »Exodus« heißt das auf lateinisch, ebenso wie das zweite Buch Mose, ganz vorne in jeder Bibel. In gewisser Weise darf der deutsche Verlag seine Hände in Unschuld waschen, da das Spiel erdacht wurde von einem amerikanischen Hersteller mit dem vielversprechenden Namen »Bible Games«.

In die Bizarr-Ecke stellen wir das Teil nicht etwa, weil wir die Idee eines Bibelspiels für abstrus halten. Hier wurde aber eine klassische Arcade-Cursortastenjagd mit der Brechstange in religiöse Dimensionen geliftet. Patriarch Mose wackelt im putzigen Boulder-Dash-Format durch 100 Level nervenzerfetzender Labyrinthe aus der 16-farbigen EGA-Ära. Dank solchem Nostalgie-Look wird zweifellos das Gefühl aktiviert, sich in biblischer Vorzeit zu befinden.

Die knappe Anleitung verrät dem erstaunten PC-Player, worauf Mario Mose bei seiner einsamen Tour durch die Pixelwüste trifft: verschiebbare Glaubensbarrieren (Weltneuheit!), unverrückbare Charakterschwächen, Felsen vom Horeb, heiliges Öl, neue Sandalen, des Pharaos böse Aufseher, Zauberer und Soldaten, Zweifel an Gott und vieles mehr; alles quadratisch, praktisch und gut im Rastermaß. Mose schießt dabei scharf, und zwar (noch eine Innovation) mit Gottes Wort, welches auf dem Bildschirm der üblichen Lasersalve recht ähnlich sieht. Was Gott dabei inhaltlich zu sagen hat, spielt keine Rolle (deswegen wird wohl mit der Leertaste geballert). Der religiöse Lerneffekt indes bleibt fragwürdig, da der alte Herr mit seiner machtvollen Rede mühelos Pharaos finstere Schergen in die Hölle pustet, untermalt von einem herzhaften »Plop!«.



Mose macht die Ägypter platt

Bei alledem ernährt sich der Lonesome Fighter von der Himmelsspeise Manna, die haufenweise in den verwinkelten Gängen herumsteht und übrigens nichts mit den redaktionsinternen Manner-Schnitten zu tun hat. Ab und zu findet sich unter der Nahrung ein Fragezeichen. Hat der tapfere Hebräer alle fünf geortet und sich satt gemampft, steigt er auf ins nächste Level. Zuvor sind fünf Fragen zu beantworten, womit unzweifelhaft der pädagogische Ernst des Spiels beginnt. Hier erfährt der Bibelunkundige beispielsweise, daß es nicht die Azteken waren, die das Volk Israel versklavten. Um aus der Mose-Story 250 Quizfragen herauszuquetschen, geht es meist ätzend ins Detail. Tief wurde in die Gruselkiste des Kopierschutzes gegriffen: Ausgerechnet der christlich orientierte Bibel-Player wird mit Mißtrauen geradezu überschüttet und muß jedesmal aus einer dunkelroten Karte mikroskopisch klein gedruckte Paßwörter heraussuchen.

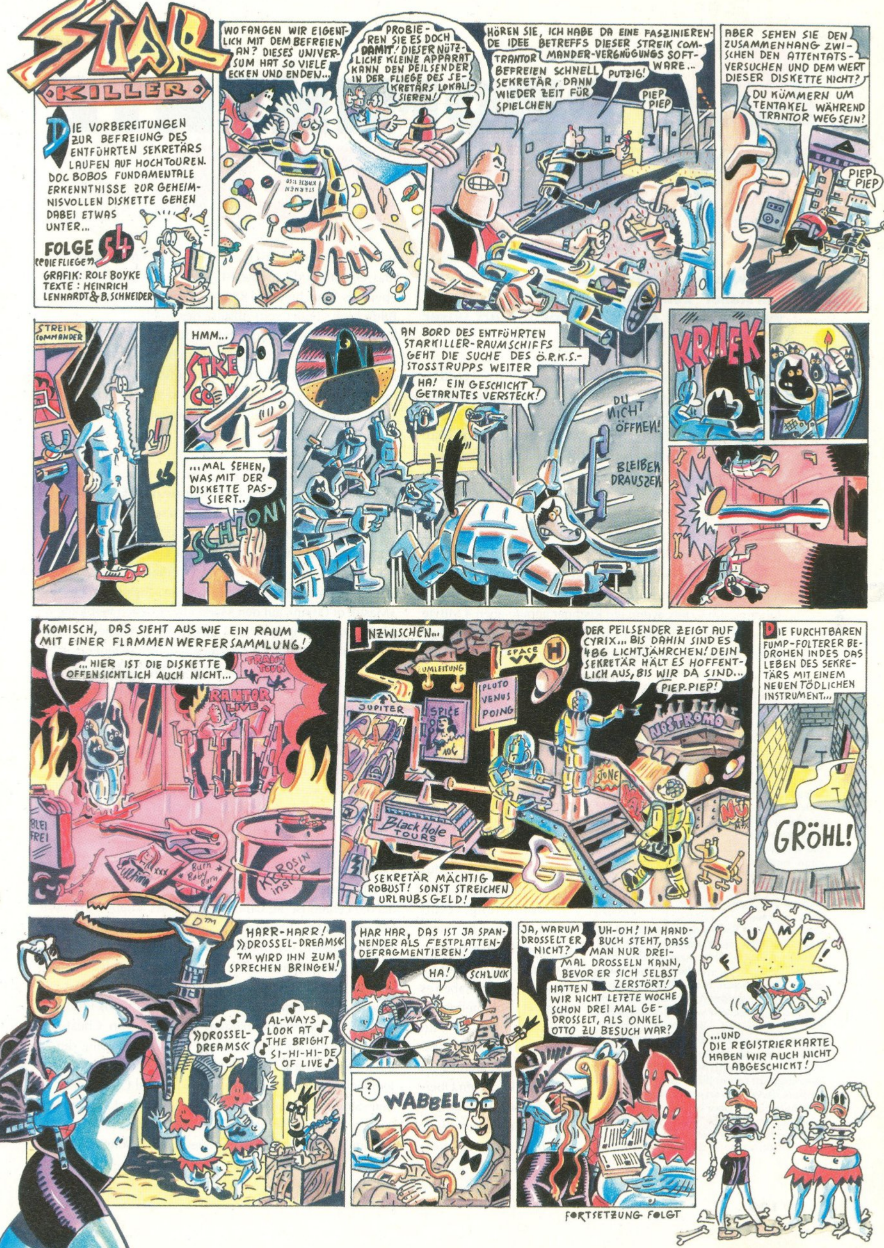
Das Unchristlichste am digitalen Exodus ist jedoch der Preis. Rund 80 Mark verlangt der Distributor für die einsame Diskette im schlichten Pappgehäuse. Dafür gibt es bei Aldi immerhin drei ausgewachsene Kunstleder-Bibeln.

Im Großen und Ganzen ist das erste fromme deutsche PC-Spiel aber ein ganz passables Vergnügen. Der linke Daumen sucht manchmal unwillkürlich nach dem Nintendo-Wackelkreuz – der endlose One-Man-Treck durch den Sinai läßt reichlich Gameboy-Feeling aufkommen. Unser 10jähriger Aushilfstester gibt immerhin 49 Prozent für den Spielspaß, wobei ihm allerdings das Abschießen der garstigen Ägypter am besten gefiel. Volltreffer, Bible Games!

(W. Küstenmacher/hl)

EXODUS

Hersteller: Bible Games
Vertrieb: R. Brockhaus Verlag
Preis: ca. 80 Mark
Hardware-Minimum: 286er mit Diskettenlaufwerk und EGA (ja, ehrlich!)
Praktischer Nutzen: Die Quizfragen machen einem Lust, endlich mal das Originalbuch aufzuschlagen.
Originalitätsfaktor: himmlisch. Wo sonst lassen sich »verstockte Herzen« mit einem Hieb in Manna verwandeln?
Mögliche Folgeschäden: Anti-ägyptische Gefühle und ein verzerrtes Verhältnis zum Wort Gottes.
Das PC-Player-Fazit: Ideales Geschenk reicher Paten an Kindergottesdienst-Besucher und Konfirmanden, die sonst schon alles haben.


STAR KILLER
DIE VORBEREITUNGEN ZUR BEFREIUNG DES ENTFÜHRTEN SEKRETÄRS LAUFEN AUF HOCHTOUREN. DOC BOBOS FUNDAMENTALE ERKENNTNISSE ZUR GEHEIMNISVOLLEN DISKETTE GEHEN DABEI ETWAS UNTER...
FOLGE 54 »DIE FLIEGE«
GRAFIK: ROLF BOYKE
TEXTE: HEINRICH LENHARDT & B. SCHNEIDER
WO FANGEN WIR EIGENTLICH MIT DEM BEFREIEN AN? DIESES UNIVERSUM HAT SO VIELE ECKEN UND ENDEN...
PROBIEREN SIE ES DOCH DAMIT! DIESER NÜTZLICHE KLEINE APPARAT KANN DEN PEILSENDER IN DER FLIEGE DES SEKRETÄRS LOKALISIEREN!
HÖREN SIE, ICH HABE DA EINE FASZINIERENDE IDEE BETREFFS DIESER STREIK COMMANDER-VERGNÜGUNGS SOFTWARE...
TRANTOR BEFREIEN SCHNELL SEKRETÄR, DANN WIEDER ZEIT FÜR SPIELCHEN
PUTZIG!
PIEP PIEP
ABER SEHEN SIE DEN ZUSAMMENHANG ZWISCHEN DEN ATTENTATSVERSUCHEN UND DEM WERT DIESER DISKETTE NICHT?
DU KÜMMERN UM TENTAKEL WÄHREND TRANTOR WEG SEIN?
PIEP PIEP
STREIK COMMANDER
HMM...
...MAL SEHEN, WAS MIT DER DISKETTE PASSIERT..
SCHLONK
AN BORD DES ENTFÜHRTEN STARKILLER-RAUMSCHIFFS GEHT DIE SUCHE DES Ö.R.K.S.-STOSSTRUPPS WEITER
HA! EIN GESCHICKT GETARNTES VERSTECK!
DU NICHT ÖFFNEN!
BLEIBEN DRAUSZEN!
KRIEK
KOMISCH, DAS SIEHT AUS WIE EIN RAUM MIT EINER FLAMMENWERFERSAMMLUNG!
...HIER IST DIE DISKETTE OFFENSICHTLICH AUCH NICHT...
TRANTOR LIVE
BLEIFREI
Burn Baby Burn
KEROSIN inside
INZWISCHEN...
UMLEITUNG
SPACE
JUPITER
PLUTO VENUS POING
NOSTROMO
Black Hole TOURS
DER PEILSENDER ZEIGT AUF CYRIX... BIS DAHIN SIND ES 486 LICHTJÄHRCHEN! DEIN SEKRETÄR HÄLT ES HOFFENTLICH AUS, BIS WIR DA SIND...
PIEP-PIEP!
SEKRETÄR MÄCHTIG ROBUST! SONST STREICHEN URLAUBSGELD!
DIE FURCHTBAREN FUMP-FOLTERER BEDROHEN INDES DAS LEBEN DES SEKRETÄRS MIT EINEM NEUEN TÖDLICHEN INSTRUMENT...
GRÖHL!
HARR-HARR! »DROSSEL-DREAMS« TM WIRD IHN ZUM SPRECHEN BRINGEN!
»DROSSEL-DREAMS«
AL-WAYS LOOK AT THE BRIGHT SI-HI-HI-DE OF LIVE
HAR HAR, DAS IST JA SPANNENDER ALS FESTPLATTEN-DEFRAGMENTIEREN!
HA!
SCHLUCK
WABBEL
JA, WARUM DROSSELT ER NICHT?
UH-OH! IM HANDBUCH STEHT, DASS MAN NUR DREIMAL DROSSELN KANN, BEVOR ER SICH SELBST ZERSTÖRT!
HATTEN WIR NICHT LETZTE WOCHE SCHON DREI MAL GEDROSSELT, ALS ONKEL OTTO ZU BESUCH WAR?
FUMP!
...UND DIE REGISTRIERKARTE HABEN WIR AUCH NICHT ABGESCHICKT!
FORTSETZUNG FOLGT

BUG REPORT

TEIL 4

PROMINENTE PATZER

Keine Zeit ist so sehr Bug-beladen wie der Jahreswechsel. Was sich Spielehersteller zum Jahresausklang 1993 für Peinlichkeiten geleistet haben, klärt unser neuester Bug-Report.

Spielefirmen programmieren Software, um damit Geld zu verdienen. Am meisten Geld macht man rund um Weihnachten, wenn die Kundschaft Spiele verschenkt oder sich selbst etwas feines für die langen Winterabende gönnt. Ergo: Bis Mitte November müssen die potentiellen Hits irgendwie auf den Markt kommen, koste es was es wolle. Da wird dann schon mal die Testphase ein wenig abgekürzt, um noch rechtzeitig in den Geschäften zu stehen.

Wie knapp das Bug-Testing bei »Indy Car Racing« gewesen sein muß, beweist die Tatsache, daß es schon gut eine Woche nach dem Erscheinungstermin den ersten Patch für das Programm gab. Schwierigkeiten beim Memory-Management führten zum Crash, wenn ein Rechner gerade eben 4 MByte Speicher hat – mittendrin geht das RAM aus und wichtige Daten können nicht gespeichert werden. Die neue Version 1.02 korrigiert dieses Problem und wirft bei knappem RAM einfach ein paar der Autoaufkleber aus dem Speicher. Kleinlaut eingestehen mußten die Programmierer aber, daß der Modem-Support eigentlich überhaupt nicht richtig funktioniert. Der Zwei-Spieler-Modus per Null-Modem oder Telefonleitung läuft bestenfalls erst gar nicht an und führt schlimmstenfalls zum Total-Absturz. »Ja, wir haben es gemerkt,« murmelten die Programmierer und gelobten rasche Ausbesserung – und wenn man über Weihnachten Überstunden machen müßte.

Sierra bleibt von Bugs ebenfalls nicht verschont. Schwerenöter Larry in seinem sechsten Abenteuer (das eigentlich das fünfte ist, aber lassen wir das) kommt ebenfalls manchmal in RAM-Nöte. Ein »Oops!« auf dem Bildschirm kündet vom Absturz des Spiels.

Zeit von der Veröffentlichung des Spiels bis zur Veröffentlichung des Patches: Knapp zwei Wochen, was bedeutet, daß der Fehler so schwer wohl nicht zu finden war. Aber kurz vor Weihnachten zählt ja jeder Tag, den das Produkt früher in den Geschäften stehen kann; insbesondere bei einem derart »heißen« Titel.

WARUM TESTET IHR DAS NICHT?

Während viele unserer Leser die unregelmäßige Serie unserer »Bug-Reports« begrüßen, gibt es auch Anfragen, warum wir nicht schon in unseren Spieletests auf diese Probleme aufmerksam machen. Die Antwort ist einfach: Da wir in vielen Fällen von den Programmierern eine Final-Beta-Version erhalten, die manchmal noch ein kleines Fehlerchen enthält, melden wir diese Bugs natürlich bei den Programmieren, die dann auch regelmäßig versprechen, diese Bugs noch vor der Auslieferung auszumerzen.

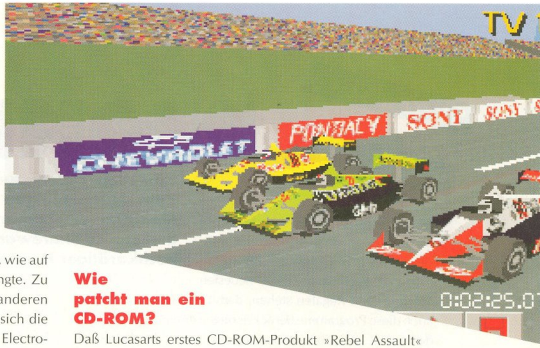
Erst wenn das Spiel originalverpackt in den Geschäften steht, können wir es uns erlauben, eine exakte Aussage über die Fehler im Spiel zu machen – und auch diese kann schon nach drei Wochen, wenn PC Player dann gedruckt und an die Kioske gebracht wurde, schon wieder überholt sein. Deswegen unsere eiserne Devise: Über Bugs berichten wir nur, wenn sie im originalverpackten Produkt immer noch auftauchen. Auf die Wertung hat so ein Bug sowieso keinen Einfluß, da wir davon ausgehen, daß der Hersteller ihn früher oder später korrigiert; tut er das nicht, wird ihn der Zorn der Kunden schon treffen.

Was lange währt...

Mitte November, nur rund vier Monate nach Erscheinen des Produkts, brachte Microprose endlich seinen Patch für Railroad Tycoon Deluxe auf den Markt, der das Programm erst richtig spielbar macht und zum Beispiel das problemlose Abspeichern von Spielsituationen erlaubt. Da damit die Eisenbahn-Patcherei ein Ende zu haben scheint, brachte man »Master of Orion« auf den Markt, das wirklich verblüffende Effekte zeigte. Wer mehr als 1 MByte EMS-Speicher hat, muß mit unerklärlichen Abstürzen rechnen – ein seltener Fall, bei dem weniger RAM tatsächlich besser für das Programm ist. Flugs gab es eine Version 1.1, doch die stürzte an anderen Stellen ab und hat einige logische Fehler. Kein Problem für den Programmierer, 1.2 folgte wenige Wochen später und brachte sogar weitere spielerische Verbesserungen, die sich in manchen Fällen aber wieder als Verschlimmerungen auswirkten. So konnte man beispielsweise genaue Statistiken über nicht existierende Basen abrufen. Eine 1.3-Version ist in Arbeit, die dann hoffentlich zumindest alle Absturz-Probleme in den Griff bekommen sollte.

Auch bei »Dark Sun: Shattered Lands« von SSI muß es einige Macken gegeben haben. Was die Spieler mehr aufregt, als die Fehler, ist die Größe des Patches. Knapp 1,5 MByte sollen sich AD&D-Fans aus teuren Online-Services wie Compuserve ziehen, um die Mängel zu beseitigen.

Origin hatte offensichtlich Shadowcaster, Privateer und andere Herbsttitel besonders gut durchgetestet – fast alle Bug-Anfragen entpuppten sich als Konfigurations-Probleme der Spieler oder übermäßiges Benutzen von Cheat-Programmen, die die gespeicherten Spielstände völlig durcheinander brachten. Einen kleinen Lapsus leistete man sich lediglich bei der Missionsdiskette »Tactical Operations« für den »Strike Commander«. Spielstände von der Missions-Diskette waren auf einmal inkompatibel mit dem Hauptprogramm. Ein kleiner Patch korrigierte das Problem.



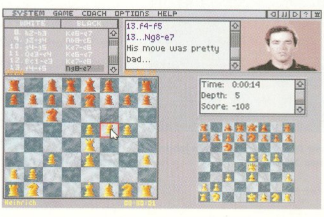
Indy Car Racing – auch in der Version 1.02, dem ersten Patch, funktioniert der Zwei-Spieler-Modus noch nicht

Mattgesetzt durch 3D-Grafik

Ganz tief in die Bug-Liste hat Electronic Arts gelangt, indem man »Kasparovs Gambit« in der Version 1.0 auf die Spieler losließ. Schon wenige Tage nach Erscheinen beschwerten sich gute Schachspieler, daß das Programm unmöglich die Weltmeister-Software »Socrates II« enthalten könne, wie auf der Packung in großen Lettern werbewirksam prangte. Zu viele Spielfehler und Niederlagen gegenüber anderen Schachprogrammen führten schließlich dazu, daß sich die Original-Programmierer des Socrates II-Codes von Electronic Arts distanzierten und betonten, daß Sie nicht Schuld an der Spielstärke seien und EA wohl ihren schönen Algorithmus falsch eingebaut haben muß. Genaues Durchforsten des Codes brachte haarsträubende Fehler an den Tag. Im Großen und Ganzen schluckte durch einen Programmfehler die Grafik-Darstellung am Bildschirm so viel Rechnerzeit, daß sich Socrates mit wenigen Prozenten der 386-Power begnügen mußte und gar nicht richtig in die Gänge kam.

Weitere Eigenheiten des Kasparov-Programms waren eine fehlerhafte ELO-Berechnung, die selbst blutigen Laien schnell das Prädikat Großmeister verlieh, fehlerhafte Uhren bei Blitzschach, Abspielen falscher Videos von Kasparow in offensichtlichen Situationen und diverse »kleinere« Mängel. Da inzwischen mehrere Schachklubs in den USA anfingen, dringend vom Kauf des Spiels abzuraten, legte das Team extreme Überstunden ein, um den Ruf zu retten. Die Version 1.1 wurde zu Redaktionsschluß von Schachspielern kritisch getestet und scheint die gröbsten Probleme beseitigt zu haben. Ob das aber noch den Ruf von Electronic Arts in Schachkreisen retten kann, bleibt dahingestellt.

Ganz lästige Bugs auch in »Frontier: Elite II«. Ärgernis Nummer Eins ist der Kopierschutz, der nicht nur nervenaufreibend ist, sondern auch ein paar Fehler enthält. Einige der Frage/Antwort-Kombinationen in der deutschen Version sind definitiv falsch; richtige Antworten werden in manchen Fällen nicht erkannt, auch wenn man sich an das Mitzählen von Überschriften hält und Groß- und Kleinschreibung beachtet. Auch spielerisch gibt es Fehler: Nach dem Absetzen eines Minenroboters auf einem Planeten hängt man buchstäblich fest. Genauso kann es einem mit Passagieren ergehen, die man nicht zum richtigen System fliegt. Sie verlassen das Schiff und sind dennoch da (und nicht mehr wegzukriegen) was zur Folge hat, das man keine neuen Passagiere an Bord nehmen kann und auch sonst Frachtraum verliert. David Braben will alle Fehler demnächst entfernen – der Kopierschutz soll aber bleiben, wie er ist.



Kasparovs Gambit – Grafikroutinen verkrüppelten den Weltmeister-Schach-Algorithmus

Wie patcht man ein CD-ROM?

Daß Lucasarts erstes CD-ROM-Produkt »Rebel Assault« die Hardware bis an ihre Grenzen ausreizt, macht sie besonders Bug-anfällig. Auf manchen PCs mit ungewöhnlichem Timing gibt es Ausetzer und Abstürze. Meistens lassen sich diese vermeiden, wenn man Memory Manager wie QEMM und Co. ausschaltet, doch LucasArts testet schon den ersten Patch, der diese Abstürze eliminieren soll. Alle bisher gemeldeten Sound-Bugs waren glücklicherweise Enten. Klagen, nach denen der Sound blechern oder gar nicht erklingt, sind auf falsche Installation zurückzuführen. Wer beispielsweise eine Pro Audio Spectrum sein eigen nennt, muß Rebel Assault auch auf die PAS-Interrupts einstellen, denn die Soundblaster-Emulation versagt. Bleibt das Problem, wie man ein unbeschreibbares CD-ROM eigentlich patchen kann. Bei Rebel Assault müssen Sie lediglich ein 200 KByte langes Programm auf die Festplatte kopieren, welches einige Daten auf der CD ersetzt.

Wesentlich schwieriger wird die Patcherei allerdings bei den beiden Spielen »Iron Helix« und »The Journeyman Project«, die jeweils vom Macintosh auf den PC übertragen wurden. Kunden, insbesondere Windows-Experten, ärgern sich über schlampige Programmierung. »Iron Helix« stürzt beispielsweise öfters mal ab, weil es offene und geschlossene Türen verwechselt. Auf manchen CD-ROM-Laufwerken geht das Timing flöten und Filme laufen zu schnell ab, so daß der Sound schon nach Sekunden nicht mehr synchron zu den Lippenbewegungen ist. Und auf diversen Grafikkarten will das Spiel erst gar nicht funktionieren, weil es einige obskure Windows-Funktionen nutzt, die die Treiberhersteller nicht richtig programmiert haben.

Hier dürfen sich wieder Programmierer des Spiels und Programmierer der Grafikkarten-Treiber gegenseitig die Schuld in die Schuhe schieben. Dem »Journeyman Project« erging es ähnlich: Unerklärliche Abstürze, irrsinnig lange Wartezeiten. Viele Kunden in USA sind so sauer, daß sie schwören, keine Spiele mehr zu kaufen, die von Mac-Programmierern auf Windows umgesetzt werden. Denn die Macintosh-Originale laufen schnell und (nahezu) fehlerfrei. **(bs)**

Shareware und Public Domain

PROMI-WARE

3D-Action, Flipper, Jump-and-Run: Nach einigen trüben Monaten erschienen gleich drei starke Shareware-Spiele hochkarätiger Hersteller.

Zum Jahreswechsel verfällt die gesamte Spielebranche in eine mörderische Hektik. Schließlich sollen rund um Weihnachten die neuesten Spiele in den Regalen stehen, damit beim Geschenkekauf auch diese Programme berücksichtigt werden. Seitdem gerade in den USA aber in den letzten Jahren die Shareware immer erfolgreicher geworden ist, greift dieses Fieber jetzt auch auf deren Programmierer über. Nur so ist es zu erklären, daß drei der am heißesten erwarteten Shareware-Spiele praktisch parallel Anfang Dezember in den Mailboxen auftauchten.

Blake Stone

Neuer Publikums-Liebling Nummer 1 (zumindest in USA) könnte »Blake Stone: Aliens of Gold« werden. Das Programm gilt als inoffizielle Fortsetzung eines in Deutschland nicht erhältlichen 3D-Actionspiels. Während die Original-Programmierer dieses älteren 3D-Spiels mit ihrem neuesten Titel »Doom« ins Profi-Lager wechselten, schnappte sich Hersteller Apogee den Source-Code, setzte neue Programmierer an den PC und ließ Blake Stone entwickeln.

Die Handlung ist schnell erzählt. Der wahnsinnige Dr. Goldfire entwickelt Mörder-Mutanten in seinen Genlabors. Geheimagent Blake Stone soll ihn stoppen. Dazu läuft er durch die Gänge besagten Genlabors, die in fließender 3D-Grafik auf Ihrem Rechner dargestellt werden. Die Monster, die ihm begegnen, nietet er mit einer der vier auffindbaren Waffen möglichst schnell um. Bis dahin gibts kein Problem. Allerdings klebte der Hersteller das Prädikat »PG-13« (nicht geeignet für Kinder unter 13 Jahren) auf den Titelscreen, weil nicht nur Monster, sondern auch Menschen leiden. Das Wachpersonal und die unbewaffneten Wissenschaftler der Station müssen ebenfalls durchsiebt werden, was so manchem Spieler sicher mehr moralische Probleme bereitet, als ein paar Monster zu killen. Die deutlich sichtbaren Blutspritzer an Wand und Boden tun ihr übriges dazu – »nicht geeignet unter 18 Jahren« wäre vielleicht eine sinnvollere Einschätzung.



Überraschungseier ganz besonderer Art: Raus kommt ein lebensgroßes, blutrünstiges und giftgrünes Monster

Sieht man mal von der übermäßigen Brutalität ab, entpuppt sich Blake Stone als clever designtes Spiel, das schon in der Shareware-Version diverse professionelle Produkte wie »Terminator: Rampage« deutlich in die Schranken verweist. Hier laufen Sie nicht nur rum und ballern; vielmehr gibt es auch diverse kleinere Puzzles zu lösen und Strategien zu entwickeln. Manche Wissenschaftler sind keine Gegner, sondern Informanten, die Tips für die Bewältigung der Levels haben. Gewitzte Fallensysteme, versteckte Räume und halbwegs intelligente Monster machen die 10 Spielstufen zu einer sehr kurzweiligen Angelegenheit.

Eine Automapping-Funktion zeichnet für Sie eine Karte mit, Spielstände lassen sich speichern und die 3D-Grafik ist ein wahrer Augenschmaus.

Duke Nukem II

Der zweite, im Dezember groß umjubelte Titel ist »Duke Nukem II«, die Fortsetzung von – Sie ahnen es schon – »Duke Nukem«. Dabei handelt es sich um ein übliches zweidimensionales Ballerspiel, bei dem Sie eine Figur von Plattform zu Plattform lenken. Gerade durch englische Programmierer kommen solche Titel in immer größerer Zahl auf den PC-Markt und Duke Nukem II erreicht nicht das Niveau professioneller Ballerspiele.

Obwohl es in Mailboxen als »VGA-Graphics« beworben wird, ist das eigentliche Spiel immer noch im EGA-Standard und gehört noch dazu zu den übelsten Rucklern der Branche. Das »Scrolling« findet nur in Schritten zu je acht Pixeln statt, was das Spielgefühl rasch zerstört. Lediglich die Menüs und Zwischengrafiken bieten 256 Farben und sehen recht professionell aus; zum eigentlichen Spiel wollen sie aber nicht so recht passen. Den Shareware-Teil schaut man sich gerne mal an, aber bevor man Duke registriert (und drei weitere Teile erhält) sollte man sein Geld in ein Profi-Spiel des gleichen Kalibers investieren.

Epic Pinball

James Schmalz ist nicht etwa ein neuer Schlager- und Schnulzen-Sänger, sondern ein Programmierer, der im Shareware- und Profi-Lager gleichermaßen zuhause ist. Von ihm stammt



»Android« ist der Shareware-Flipper aus den »Epic Pinball«-Packs vom »Silverball«-Programmierer.

die Flipper-Simulation »Silverball« , die wir in PC Player 12/93 getestet haben. Mit dem selben System hat er nun sage und schreibe acht weitere Flippertische programmiert. Einen davon gibt es umsonst als Shareware, die anderen sieben muß man als »Epic Pinball« in der Vollversion kaufen. Dabei handelt es sich um zwei Pakete mit je vier Tischen (im ersten ist der Shareware-Tisch »Android« neben drei neuen enthalten). Erstaunlicherweise sind einige dieser neuen Tische spielerisch noch besser als die in der Profi-Version Silverball. Einer der Flipper namens »Enigma« ließe sich in der Realität gar nicht bauen: In Plasma-Wolken schwirren variable Ziele umher, die Kugel ist eine Zeit lang unsichtbar und seltsame Boni und Level lassen den Spieler erstmal erkunden, wie der Tisch eigentlich aufgebaut ist.
Wer sich für Flipper-Software interessiert, sollte in jedem Fall mal einen Blick auf die Shareware-Version von Epic Pinball mit Android werfen. Eine Komplett-Registrierung, bei der man neben beiden Pinball Packs auch noch Silverball erhält, sorgt dann mit 13 voll spielbaren Flipper-Tischen für den absoluten Pinball-Overload in Spitzenqualität.
Alle vorgestellten Programme gibt es bei jedem guten Shareware-Händler und in jeder gut sortierten Mailbox gegen eine Kopiergebühr oder zum kostenlosen Download. Die registrierten Vollversionen der Programme erhalten Sie entweder bei CDV, Karlsruhe oder bei Pearl Agency, Buggingen. Dort bekommen Sie auch Informationen über die deutschen Preise. **(bs)**



Ist das wirklich VGA? »Duke Nukem II« ist technisch nicht ganz auf dem aktuellen Shareware-Stand.



Keine Panik!

RAMBO 4: OUT OF MEMORY

»This Program requires 602 KByte free RAM« - Eine Fehlermeldung, die jeden Spieler erschaudern läßt. Doch moderne Speichermanager nehmen diesem Problem den Schrecken.

Programmierer kriegen nie genug. Die neuesten Prozessoren, die buntesten Grafikkarten, den dicksten Festplattenplatz – was Ihr PC auch an Leistungsreserven hat, irgendein Spiel nutzt es immer aus. Der wertvollste »Rohstoff« Ihres PCs wird in letzter Zeit allerdings immer mehr zum Spielball fauler Programmierer. Fast schon frech zu nennende RAM-Anforderungen setzen vor den Spielspaß oft das stundenlange Editieren der CONFIG.SYS-Datei.
Offensichtlich gehen einige Spiele-Programmierer davon aus, daß Sie neben den Spielen auch viele Utilities einkaufen. Einige neuere Spiele wollen DOS-Speicher von 590 bis 610 KByte haben. Solche Werte waren bis DOS-Version 5.0 völlig unmöglich zu erreichen. Erst seit MS-DOS 5 konnte mit Tricks mehr als ca. 570 KByte DOS-Speicher freigemacht werden. Dieser Wettlauf um die Bytes hat historische Gründe, die sich heute ganz amüsant lesen.

Die Grenzen des Speichers

Als sich IBM den PC Anfang der achtziger Jahre ausdachte, war 1 MByte eine absolute Traumgrenze. Niemals würde ein Büro-PC derart viel RAM benötigen (dachte man zumindest zehn Jahre vor Windows). Die ersten PCs kamen mit 64 KByte aus; 128 KByte galten als echter Luxus. Um aber für die Zukunft gewappnet zu sein, dachte man sich bei IBM ein Modell aus, wie sich das eine Megabyte, das Intel-Prozessoren zu diesem Zeitpunkt ansprechen konnten, optimal nutzen ließ.



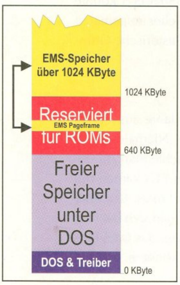
Das erste PC-Speichermodell: Zwei Drittel RAM und ein Drittel Hardware-Speicher sollten für alle Zeiten genügen.

Der Speicher wurde in zwei Bereiche aufgeteilt. Das obere Drittel (384 KByte) reservierte man für Hardware-Erweiterungen wie beispielsweise Grafik- und Netzwerkkarten. Damit waren immerhin noch zwei Drittel (640 KByte) für RAM-Erweiterungen belegbar. In diesen 640 KByte mußte zwar noch das Betriebssystem Platz finden, aber das war damals nur rund 30 KByte groß und fiel gar nicht weiter auf. Die Computerbenutzer waren wenig RAM einfach gewohnt. Als die erste Version von Microsoft Word mindestens 256 KByte RAM voraussetzte, war das Stöhnen der PC-Hersteller groß; lange Zeit wurden PCs mit 512 KByte RAM ausgerüstet, weil das billiger war, als die letzten Bytes auf die 640er-Grenze aufzufüllen.

Als Intel dann mit dem 80286 das 16-Bit-Zeitalter so richtig einleitete, fiel theoretisch auch die 1-MByte-Grenze. Da aber schlauerweise IBM den reservierten Speicherbereich an die obere Speichergrenze gelegt hatte, war alles RAM überhalb des ersten Megabytes durch eine 384 KByte breite Kluft vom Rest des Systems getrennt. Nicht nur das: MS-DOS konnte nur über einen fiesen technischen Trick an dieses RAM rankommen, denn dieser erweiterte Speicherbereich stand nur speziellen 80286-Programmen zur Verfügung. MS-DOS ist aber seit jeher ein 8086-Programm und kann mit diesem RAM gar nichts anfangen.

Auf dem 80286 entwickelten sich zwei verschiedene Standards, an das weitere RAM ranzukommen: Extended Memory und Expanded Memory. Bei Extended Memory (XMS) bleibt das RAM wo es ist. Wenn ein Programm an dieses RAM ran will, wird das DOS kurzzeitig ausgeschaltet, die Daten von dort geholt, dann das DOS wieder eingeschaltet. Bei Expanded Memory (EMS) werden hingegen immer 64 KByte des oberen Speichers in einen Bereich geblendet, der für das DOS direkt sichtbar ist. Beide Versionen sind allerdings weiterhin Krückenlösungen, die Zeit kosten und sich noch dazu ausschließen: Eine Expanded-Memory-Erweiterung kann kein Extended-Memory bereitstellen und umgekehrt.

Mit dem Auftauchen des 80386 wurde die Speicherverwaltung etwas entwirrt. Theoretisch ließen sich damit erstmals Programme schreiben, die das RAM komplett umorganisieren und sogar die



Der typische RAM-Aufbau eines AT-Rechners mit Expanded Memory (EMS): Durch Einblenden kleiner Häppchen kommt man an den Speicher oberhalb von einem Megabyte heran.

Reihenfolge der Bereiche ändern. Statt getrennter Speicherbereiche stehen dem Programmierer dann mehrere Megabytes in einem Block zur Verfügung. Dummerweise gibt es aber weiterhin das gute alte DOS, welches sich um diese 80386-Tricks nicht schert und uns weiterhin die 640 KByte-Grenze aufnötigt.

Ein wenig entlastet wurde die 640er-Grenze nur durch Memory-Manager in MS-DOS 5 und 6, die es ermöglichen, ungenutzte RAM-Bereiche in dem dritten Drittel, den mysteriösen 384 KByte, zu aktivieren und dort DOS und andere kleine Programme unterzubringen. Dadurch wird mehr Speicher innerhalb der 640 KByte für große Programme frei.

Wie komme ich zu möglichst viel RAM?

Durch den immer weiter steigenden RAM-Appetit der Spielehersteller kommen Sie heutzutage nicht ohne einen Memory-Manager aus. Ein solcher RAM-Verwalter sucht in Ihrem PC nach ungenutztem RAM und verschiebt Programme so lange hin und her, bis möglichst viel freier Speicher zu finden ist. Außerdem emulieren die meisten Memory-Manager Extended und Expanded Memory auf jedem 386er. (Auf 286ern sind meistens spezielle Steckkarten erforderlich). In den neuesten Versionen sind alle bekannten Memory Manager auch in der Lage, beide Speichertypen gleichzeitig anzubieten. Wenn Sie beispielsweise 4 MByte RAM haben, bleiben Ihnen rund 3 MByte Expanded UND Extended Memory – das ist keine wundersame RAM-Verdopplung, sondern einfach nur eine clevere Service-Leistung. Will ein Programm 2 MByte Extended Memory, dann kriegt es diese zugeteilt; gleichzeitig »verschwinden« aber auch 2 MByte Expanded Memory. Danach ist natürlich nur noch 1 MByte Expanded/Extended Memory übrig. Durch diesen Trick müssen Sie bei Memory Managern nie mehr angeben, welchen Speicher Sie jetzt eigentlich wollen.

Wenn Sie noch keinen intelligenten Memory-Manager haben, bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten: Sie besorgen sich einen Upgrade auf MS-DOS 6.0 (respektive die neue Version 6.2) oder kaufen sich einen reinen Memory Mana-

MEHR RAM – SO GEHT'S

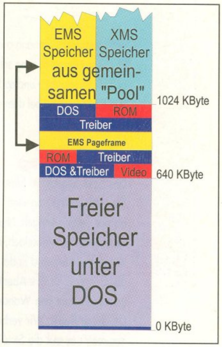
- **Wenn Sie noch mit MS-DOS 5.0 oder früher arbeiten, besorgen Sie sich einen Upgrade für MS-DOS 6.0 (oder 6.2) und starten Sie das Programm MEMMAKER.**
- **Wenn Sie auf Ihrem PC mehr Treiber-Programme in CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT laden, als MEMMAKER verarbeiten kann, kaufen Sie sich am besten einen professionellen Memory-Manager wie »QEMM« oder »386MAX«.**
- **Wenn Sie von Hand Ihre CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT-Datei optimieren wollen, laden Sie die größten Programme grundsätzlich zuerst und die kleinsten zuletzt. So kann das RAM effektiver ausgenutzt werden.**
- **Für Spiele, die sich nicht mit Memory Managern vertragen, legen Sie am besten eine Bootdiskette an. Wenn Sie sich gut mit MS-DOS auskennen, können Sie auch eine »Multi-Boot Configuration« programmieren, die Ihnen mehrere CONFIG.SYS-Varianten zur Verfügung stellt. Näheres dazu finden Sie im Handbuch zu MS-DOS 6.0 oder 6.2. Eine weitere Alternative zu einer Bootdiskette finden Sie in PC Player, Ausgabe 4/93 im Artikel »Das Ende der Bootdiskette«.**
- **Wenn Sie knapp an RAM sind, verzichten Sie auf den Einsatz von sogenannten Festplattenverdopplern. Diese sind wahre RAM-Fresser und bringen in den meisten Fällen bei Spielprogrammen sowieso keinerlei Platzgewinn, da Spiele schon komprimiert sind und nicht weiter gepackt werden können.**

ger wie »QEMM 386« oder »386MAX«. Jedes dieser Programme hat einen automatischen RAM-Optimierer, der Ihre Programme möglichst gut im Speicher verteilt. Bei MS-DOS 6.0 tippen Sie beispielsweise einfach den DOS-Befehl »MEMMAKER«, beantworten ein paar Fragen und haben nach etwa zehn Minuten Programm-Durchlauf einen RAM-optimierten PC. Extra zu kaufende Memory-Manager können dabei noch mehr RAM für Sie freischaufeln, als MS-DOS alleine. Das lohnt sich hauptsächlich, wenn Sie einen voll ausgerüsteten PC haben. Denn wenn Sie Maustreiber, CD-ROM-Treiber, SCSI-Laufwerk-Treiber, Netzwerkkarten-Treiber, Disk-Cache, Viren-Checker und VESA-Treiber laden und immer noch 600 KByte DOS-RAM freihalten wollen, sind rabiate Speicher-Methoden erforderlich. Mit diesen Tricks wird um jeden Preis versucht, noch mehr Platz im oberen Speicherdrittel zu schaffen. QEMM kann beispielsweise die ROMs Ihres PCs mittels »Stealth« verstecken. Solche Tricks beißen sich allerdings wieder mit manchen Spielen und sind nur für fortgeschrittene Anwender zu durchschauen.

DOS-Extender und andere Stolpersteine

Nun gibt es aber einige Spiele-Programmierer, die gerne ohne fiese Tricks wie Extended Memory arbeiten wollen, sondern schlicht und einfach das ganze RAM selber nutzen möchten – das ist nicht zuletzt wesentlich schneller als komplexe EMS-Operationen. Auf einem 386er ist dies theoretisch möglich – Memory Manager-Programme machen genau das, um DOS-Programmen Extended und Expanded Memory vorzugaukeln. Für solche Fälle haben Programmierer sogenannte DOS-Extender entwickelt. Das sind 386-spezifische Programme, die sich um die DOS-Grenze von 640 KByte elegant herummogeln. Einige Spieleprogrammierer lizensieren diese DOS-Extender von professionellen Utility-Firmen, die sich jahrelang nur mit diesem Thema beschäftigt haben. Solche Extender laufen in der Regel problemlos mit jedem Memory-Manager zusammen; die Programmierer haben sich auf Schemen mit so witzigen Namen wie VCPI oder DPMI eingelassen, die ermöglichen, daß ein Programm (Memory-Manager) die Kontrolle über das System-RAM an ein anderes (Spiel) abgibt.

Manche Spiele-Programmierer wollen aber aus bestimmten Gründen nicht auf diese Extender zurückgreifen und schreiben ihre Software komplett selbst. Dann gibt es Probleme mit Memory Managern. Bekannte Beispiele sind die Spiele »Jetfighter II«, »Ultima 7« und »Comanche«. Diese können nur gestartet werden, wenn kein Memory Manager in der Nähe ist. Theoretisch wäre das kein Problem: Jeder Memory Manager läßt sich beim Booten durch einen Tastendruck abschalten; bei QEMM genügt es beispielsweise, während des Bootens die ALT-Taste fest zu halten. Dann geht es natürlich eng zu im RAM, denn alle Programme werden jetzt in die normalen 640 KByte geladen. Spiele mit einem DOS-Extender sollte das normalerweise nicht jucken. Sie brauchen nur ein paar Kilobyte zur Initialisierung, da ihnen danach ja das ganze RAM (also mehrere Megabytes) zur völlig freien Verfügung steht.



Mit einem modernen Memory Manager werden einerseits die unteren zwei Drittel des Speichers möglichst frei gehalten, zum anderen jede Lücke im oberen Drittel genutzt. Der Restspeicher wird wahlweise als Extended oder Expanded Memory an die einzelnen Programme verteilt.

Ein gutes Beispiel für solch sauberere Programmierung ist »Rebel Assault«. Es braucht zwar 4 MByte RAM Speicher insgesamt, kommt aber im DOS-Bereich mit rund 200 KByte aus; das kurzfristige Ausschalten von Memory-Manangern macht gar keine Probleme. Andere Spiele müssen hingegen mit einer »Boot-Diskette« gestartet werden, da jedes Byte zählt. Obwohl sie sich wenige Augenblicke später im ganzen RAM tummeln dürfen, wollen sie zu Anfang 600 KByte frei haben – manchmal ein unmögliches Unterfangen.

Wenn Sie beispielsweise mit einem Programm wie »Stacker« oder »DoubleSpace« Ihre Festplatte »verdoppelt« haben, nutzt die schönste Bootdiskette nichts. Der Treiber für den Festplatten-Verdoppler schluckt mindestens 40 Kilobyte. Die können Sie nicht ins obere RAM-Drittel schieben, da kein Memory-Manager geladen werden darf. Ähnlich geht es Spielen, die auf CD ausgeliefert werden. Mancher Programmierer scheint zu vergessen, daß man ja einen CD-ROM-Treiber benötigt, um das Spiel starten zu können.

Bessere Programme braucht das Land

Die RAM-Krise ist eines der ärgerlichsten PC-Probleme überhaupt. Mit sorgfältiger Programmierung und Einsatz von professionellen DOS-Extendern gäbe es das Problem bei 386-spezifischer Software gar nicht erst. Schließlich kann es nicht Sinn der Sache sein, daß Sie für 200 Mark Memory-Manager oder DOS-Upgrades kaufen, um ein 100-Mark-Spiel überhaupt starten zu können. Sorgfältig programmierte Spiele werden 1994 hoffentlich die Werke nachlässiger Entwickler entgültig vom Markt verdrängen – womit dann auch der Ruf nach mehr freiem DOS-Speicher endlich aufgegeben werden kann.

(bs)

WIEVIEL RAM HAB ICH EIGENTLICH?

Wenn Sie MS-DOS 5.0 oder höher haben, können Sie jederzeit Einblick in Ihre aktuelle Speicherbelegung bekommen. Das Starten des Programms »MEM« genügt, um eine kurze Aufstellung zu erhalten. Mit diversen Parametern geht MEM auch gerne mehr ins Detail; tippen Sie »MEM /?« um sich über die Optionen zu informieren.

Beim Lesen der MEM-Anzeige tappt man gerne auch in die Umrechungsfalle: Da ein Kilobyte aus 1024 Bytes besteht, sind 600.000 Bytes nicht 600 KByte sondern »nur« ca. 586 KByte. Um echte 600 KByte freien Speicher zu haben, müssen Ihnen sage und schreibe 614.400 Bytes zur Verfügung stehen. Den Umrechnungsfehler machen manchmal sogar Programmierer. So manches Spiel, daß 580 KByte verlangt, will in Wirklichkeit 580.000 Bytes oder 566 echte KBytes. Da der MEM-Befehl Ihnen sowohl Bytes wie KBytes anzeigt, sollten Sie vor Verwirrungen gewappnet sein.

TIP DES MONATS

SAM & MAX

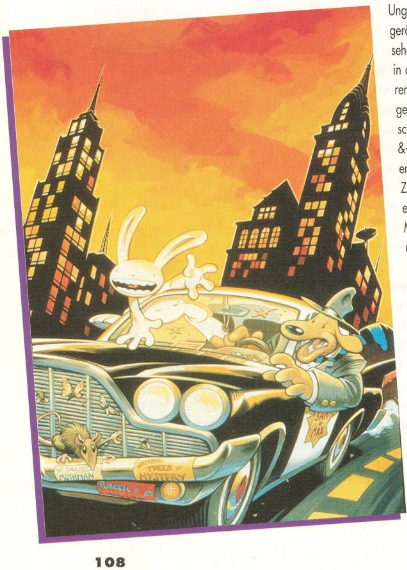
Kaum hat das neue Lucas-Arts-Adventure das Licht der Welt erblickt, präsentieren wir Ihnen die Komplettlösung. Auf zur Bigfoot-Jagd mit Sam & Max!

Thomas Wedemann aus Hannover war mit seiner Komplettlösung schneller als die »Freelance Police« erlaubt – und so können wir Ihnen schon in dieser Ausgabe bei dem skurrilen Abenteuer beistehen.

Der Auftrag

Das Spiel beginnt im Büro unserer beiden Helden. Sie sind gerade von einer Mission zurückgekehrt, als das Telefon klingelt. Nach dem Telefonat untersucht Sam das Mäuseloch, das sich an der hinteren Wand befindet, und findet Geld, welches die beiden dringend für ihre Abenteuer brauchen. Danach untersucht Sam den Wandschrank, in dem er eine Glühbirne findet. Wir verlassen jetzt das Büro und begeben uns auf die Straße. Links auf der Straße befindet sich eine Katze. Sam hetzt Max auf die Katze. Man bewerkstelligt dies, indem man zuerst mit dem Benutze-Symbol auf Max und dann mit dem Max-Symbol auf die Katze klickt. Max greift sich die Katze und entreißt ihr ein Papier, auf dem steht, daß dem Zirkus ein Bigfoot entlaufen ist. Sam benutzt das Auto. Es erscheint die Landkarte der USA. Als erstes fahren Sie zum Zirkus, wo dem Feuerspucker der Brief gegeben wird. Dieser verbrennt ihn aus Versehen und gewährt unseren Helden Einlaß.

Wir betreten nun die Hall of Oddities, wo wir sogleich in ein Gespräch mit den mutierten Wächtern verwickelt werden. Die beiden geben Ihnen den Auftrag, Bigfoot Harry zu suchen, der aus seinem Eisblock entwichen ist. Außerdem übergeben sie Sam eine Allround-Eintrittskarte, damit er jede Attraktion besuchen kann. Nach dem Gespräch nimmt man die Bigfoot-Haare auf, die vor dem Eisblock auf der Erde liegen. Auf der linken Seite findet Sam ein Glas mit einer mutierten Hand, die ebenfalls eingepackt wird. Man verläßt nun den Raum und begibt sich zum Cone of Tragedy. Sie fragen die Gestalt am Eingang, ob man mit dem Gerät fahren darf. Der Typ willigt ein und wirft das Ungetüm an. Nach der Fahrt mit dem Todesgerät sollten Sie einmal in das Inventory sehen. Man bemerkt, daß sich nichts mehr in der Kiste befindet. Natürlich beschweren wir uns sofort beim Betreiber des Fahrgeschäfts und erhalten prompt einen Gutschein über unsere Sachen für das Lost-&-Found-Büro. Dorthin eilen wir auch und erhalten unsere Sachen zurück.



Zu unserem Glück bekommen wir noch einen Bonusgegenstand hinzu: einen Magnet. Sie schlendern jetzt ein wenig umher und treffen auf eine Spielbude. Dort befindet sich das Spiel »WAK A RAT«, das man natürlich auch sofort ausprobiert. Wenn wir es schaffen, 20 Ratten zu treffen, erhalten wir eine Taschenlampe als Gewinn. Wenn Sie die Taschenlampe genauer ansehen bemerkt man, daß die Birne fehlt. Schlau wie wir sind, drehen wir natürlich sofort die Birne aus dem Büro in die Fassung und erhalten eine funktionierende Taschenlampe. In der Spielbude stoßen wir auf eine Linse, die Sam ebenfalls aufnimmt.

Wir schlendern weiter umher und stoßen früher oder später auf den Tunnel of Love. Begierig besteigen wir den Schwan, um zu sehen, was da kommen mag. Im Tunnel ist es recht düster. Man zieht langsam an gestellten Szenen vorbei. Um die Sache ins rechte Licht zu rücken, benutzt Sam die Taschenlampe.

Der Tunnel der Liebe

Nach kurzer Fahrt entdecken wir einen Sicherungskasten. Jetzt muß schnell gehandelt werden. Sam benutzt Max mit dem Sicherungskasten. Durch den Kurzschluß kommt der Schwan zum stehen. Die beiden steigen aus und erkunden die Szenerie. Max spielt wie üblich herum. Der kluge Sam erfaßt die Situation jedoch messerscharf. Er zupft der rechten Puppe den Bart ab. Eine Tür öffnet sich, durch die Sam & Max in einen Raum gelangen. Direkt links neben der Türe befindet sich ein großer Hebel, den Sam umlegt. Danach spricht Sam den Mole Man an. Dieser kleine und verfressene Dauerfernsehgucker gibt erst einmal den Auftrag, ihm Pralinen zu besorgen. Außerdem erzählt er über die größte Kugel der Welt, die jemals aus Bindfaden gemacht wurde. Diese erscheint auch sofort auf der Landkarte.

Wir folgen dem Wunsch des verfressenen Mole Man und fahren zu einem Rastplatz. Dort finden wir in einem Regal die gewünschten Pralinen. Wir sprechen die Bedienung an, die einem nach kurzem Gespräch das Glas mit der mutierten Hand öffnet. Außerdem erhalten wir einen Toilettenschlüssel, damit Max das stille Örtchen benutzen kann. Sam folgt dem Nagetier und trifft es vor der Tür wieder an. Er spricht Max an und schlägt vor, den Schlüssel zu behalten, da sich an ihm eine nützliche Feile befindet. Wenn man sich vor dem Geschäft genauer umsieht, entdeckt man einen alten Becher, den man ebenfalls aufnimmt. Mit den Pralinen kehrt man zum Mole Man zurück. Dieser erzählt im Gegenzug die gesamte Geschichte und überlässt Ihnen eine Brechstange.

Anglerglück

Mit dieser Brechstange ausgerüstet knacken wir nun die Türe des Wohnwagens auf, den wir durch ein bißchen Suchen leicht finden. Im Wohnwagen finden wir eine Truhe und einen Schrank vor. In dem Schrank entdecken wir eine Karte des Gator Golf Club. In der Truhe finden wir ein Kleid. Wir begeben uns nun zur großen Kugel. Dort angekommen benutzt man zuerst die Seilbahn, um in das Turmrestaurant zu gelangen. Im Restaurant sprechen wir den Fakir an, der uns gefällig einen seiner verbogenen Schraubenschlüssel überlässt.

Wir fahren wieder mit der Seilbahn hinab und besuchen noch das Haus am Fuße des Hügels. Dort treffen wir auf einen alten Mann, der über die Welt der

Fische erzählt. Der Ort erscheint wiederum prompt auf der Landkarte.
Eilig fahren wir zu dieser Örtlichkeit. Dort angekommen entwenden wir zuerst einen Eimer, den wir vor dem Köderstand finden. Danach sieht sich Sam den großen Plastikfisch an. Nach ein bißchen Nachdenken kommen wir darauf, daß man den Fisch eigentlich auch mal losschrauben könnte. Gedacht, getan. Sam macht sich an dem Plastikimitat zu schaffen und klettert rein. Max wird benutzt und dadurch ebenfalls in den Fisch gelockt. Diesem Gewicht ist er aber leider nicht gewachsen. Er bricht von seiner Stange und treibt langsam, aber sicher auf den Angler zu. Der Angler ist leider keine sonderliche Geistesgröße und hält den Fisch für echt. Er angelt ihn und befördert ihn in das Fischnetz. Kurz darauf fliegt der Hubschrauber heran und bringt unsere beiden Helden zur großen Kugel. Dem Koch fallen fast die Augen heraus, als er den Fisch sieht. Er eilt in die Küche, um ein größeres Messer zu beschaffen.
Unsere Freunde steigen aus und nutzen die Zeit. Unterhalb der Brüstung befindet sich das Seilende der Kugel. Sam benutzt Max mit dem Seilende, worauf das fleißige Nagetier an die Arbeit geht und das Seil durchnagt. Kurz darauf kehrt der Koch aus der Küche zurück. Eilig flüchten wir von der Plattform und fahren zum Gator Golf Club. Neben dem Tresen des Golfplatzbesitzers finden wir einen Korb, aus dem wir einen defekten Golfballgreifer entnehmen können. Wir gehen auf eine kleine Erkundungstour quer duch den Golfplatz. Nach kurzer Zeit treffen wir auf Conroy Bumpus, den Westernsänger. Sam & Max werden prompt in eine Schlägerei mit seinem Bodyguard verwickelt.
Nach der kurzen Schlägerei findet sich Max im »Dunk the Beast«- Glaskasten wieder. Um das arme Kaninchen zu befreien vertauscht Sam den Eimer mit den Golfbällen mit dem Fischeimer. Durch geschickte Schläge bringen wir die Krokodile in eine Reihe. Es kann sein, daß mehrere Schläge pro Krokodil notwendig sind. Wenn wir das geschafft haben, kann Sam einfach über die Krokodile zu Max eilen, um ihn zu retten. Der Lohn der Mühe sind ein Büschel Bigfoot-Haare und eine Glaskugel, die wir im Raum unter dem Glaskasten finden. Es erscheint ein weiterer Ort, der mystische Vortex. Wir verlassen den Gator Golfplatz und fahren zum Vortex.



Vortex

An diesem seltsamen Ort angekommen, suchen wir zuerst den Ausstellungsraum auf, der sich hinter der Tür mit den Vorhängen befindet. Im diesem Raum finden wir ebenfalls ein Büschel Bigfoot-Haare vor, das genau vor dem geschmolzenen Eisblock liegt. Wir verlassen den Raum und begeben uns in den Flur. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Türen. Hinter einer befindet sich der Onkel des Mole Man. Um die Türen öffnen zu können, müssen wir uns die Farbe der Tür merken und durch den Wasserspiegel gehen, der sich in der Mitte des Flurs befindet. Hinter dem Spiegel finden wir drei Hebel, die mit drei großen Magneten gekoppelt sind. Mit der richtigen Kombination läßt sich die Farbe der Türe erzeugen. Haben wir dies geschafft, verlassen wir den Raum wieder und durchschreiten die erste Türe.

Wenn Sie hier den Mole Man nicht finden, müssen Sie noch einmal durch den Wasserspiegel.

Sind wir beim Mole Man angekommen, beginnen wir ein Gespräch mit ihm. Nach kurzer Unterhaltung gibt er uns den Auftrag, seinen Ring zu finden, den er einst bei der Kugel verloren hat. Wir verlassen den Vortex und fahren zur großen Kugel. Dort angekommen streben wir auf das Haus am Fuße der Kugel zu. Hier benutzt man den Greifer mit der Hand aus dem Glas. Danach benutzen wir noch den Greifer mit dem Magneten. Diesen Magnetgreifer setzt Sam mit dem Stück der Kugel ein, das wir rechts im Bild sehen. Heraus kommt der gesuchte Ring, den wir dem Mole Man im Vortex übergeben. Dieser erzählt aus Dankbarkeit über Frog Rock und dessen Geheimnis. Außerdem gibt er uns ein Säckchen mit Zauberpulver.

Zurück geht's zur großen Kugel. Mit der Seilbahn fahren wir zum Restaurant hoch. Dort ragen Stromkabel aus dem Boden heraus, die wir klug kombiniert mit dem Fernglas verbinden. Jetzt fehlt zu unserem Glück nur noch die Linse, die wir im Zirkus gefunden haben. Wir befestigen sie am Fernglas und schon können wir das Gerät benutzen. Mit Maus-links-rechts-Klicks kann man die Drehung des Turms steuern. An jedem Felsen stoppt man kurz, bis man Frog Rock gefunden hat. Dorthin fahren wir auch sofort. Als erstes verteilen wir die drei Büschel Bigfoot-Haare auf dem Felsen, danach geben wir das Zauberpulver dazu. Die Magie des Felsens wird in Gang gesetzt. Ein Alien erscheint und weist den Weg nach Bumpusville.

TIP DES MONATS

SAM & MAX

Bumpusville

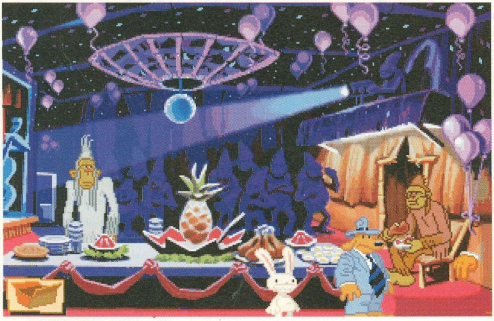
In der Stadt des berühmten Countrysängers angekommen, betreten wir zuerst sein Haus. Rechts befindet sich sein Schlafzimmer, das wir sofort aufsuchen. Wir fahren auf das Bett hinauf und nehmen das Kopfkissen. Danach benutzen wir vom Bett aus den Greifer mit dem Bücherregal, das sich über der Türe befindet. Auf keinen Fall darf man die Perücke berühren, da man sonst unsanft hinausbefördert wird. Das Buch, das auf Max hinuntergefallen ist, enthält die Beschreibung der Steuereinheit des Putzroboters. Wir verlassen den Raum und warten im Flur auf die Ankunft des Roboters. Sobald wir ihn sehen, klicken wir mit dem Benutze-Symbol auf ihn. Sofort erscheint ein Bild der Steuereinheit des Roboters. Wir betätigen den Stecker auf der linken Seite und schalten somit den Zugang zum Saloon frei.

Der Roboter macht sich auf den Weg in den verbotenen Raum und löst auch prompt den Alarm aus. Der Bodyguard verläßt seinen Posten im Virtual Reality Raum und eilt, um nach dem Rechten zu sehen. Fies, wie wir sind, nutzen wir die Abwesenheit des Postens und benutzen die VR-Maschine im VR-Raum, in der Sam gegen einen bösen Drachen antreten muß. Er zieht das Schwert aus dem Stein und geht einige Schritte auf die Höhle zu. Plötzlich stampft ein Drache aus der Höhle und greift unseren Wau-Wau an. Jetzt müssen wir schnell versuchen, mit dem Schwertsymbol auf den Drachen zu klicken. Wenn man das nicht beim ersten Mal schafft, ist es auch nicht so schlimm, denn wir haben genug Versuche frei. Wenn Sam den Drachen besiegen konnte, erscheint vor Ihm ein kleines Herz. In dieses müssen wir hineingreifen und erhalten einen Schlüssel, der perfekt in das Schloß der Alarmanlage paßt. Wir verlassen den Raum und laufen nach links.

Am Ende des Flurs hängt in einer Nische ein Bild, das Muir zeigt. Dieses stehlen wir heimtückisch. Danach betreten wir den Showroom, in dem man ein kleines Konzert mit Conroy ertragen muß. Nach dieser Tortur verläßt er den Raum. Wir benutzen jetzt den Schlüssel mit dem Schloß der Alarmanlage auf der rechten Seite. Ihr habt Harry aus den Klauen des Conroy Bumpus befreit. Doch er hat gar keine Lust, wieder in den Zirkus zu gehen. Er flüchtet – und zwar in die Jungelbar.

Die Jungelbar escheint auf der großen Landkarte; wir folgen den beiden Flüchtigen sofort dorthin. In der Bar treffen wir einen Bigfoot-Türsteher, der anscheinend eine Fußkrankheit hat. Wir schenken ihm die Feile, die an dem Toilettenschlüssel hängt. Danach reden wir mit der Frau am Tresen. Sie gibt uns Prospekte über einen Dinopark und ein Früchtemuseum. Wenn wir sie im Inventory ansehen, erscheinen die beiden Orte auf der Landkarte.

Wir verlassen die Bar und eilen zum Früchtemuseum. Wir nehmen dort die Conroy Bumpus Frucht auf und geben der netten Dame hinter dem Tresen den Auftrag, eine Muirfrucht anzufertigen. Damit sie ein Muster hat, übergeben wir ihr das Bild aus der Bumpusvilla. Jetzt fahren wir zum Dinopark. Dort treffen wir auf zwei urige Viecher. Zuerst benutzt Sam Max mit dem Mammut. Der fleißige Nager bearbeitet das Mammut solange, bis wir einen ganzen Ballen echte Mammuthaare in Händen halten. Danach betätigen wir den Schalter des T-Rex, um ihn zum Sprechen zu bringen. Die Stahlkreatur beginnt, ihre Geschichte zu erzählen. Sam muß den Hebel nun im richtigen Moment loslassen, so daß der Echse das Maul vor Staunen offen stehen bleibt. Haben wir das



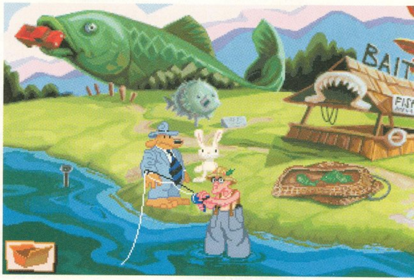
geschafft, benutzen wir das Seil mit dem Gebiß des Dino. Danach benutzen wir das andere Ende des Seils mit Max. Sam packt ihn und wirft den armen, kleinen Hasen zum Auto hinauf, was den Gewinn des Saurierzahns zur Folge hat. Wenn wir den Zahn verstaut haben, erforschen wir das Gelände weiter. Nach kurzer Zeit treffen wir auf die Bungee-Jumper. Wir benutzen den Aufzug, der sich ganz rechts im Bild befindet, um auf die Absprungplattform zu gelangen. Sam zieht sich den Bungee-Anzug an. Danach benutzen wir das Seil, worauf Sam Max packt und in die Tiefe springt.

Während des Sprungs benutzt man den Greifer mit dem Pappbecher. Danach benutzt man den Greifer mit der Teergrube. Der Lohn der Mühe ist ein großer Klumpen Teer. Wir verstauen den Teer in der Kiste und fahren zurück ins Früchtemuseum, wo wir die Muirfrucht abholen können. Wir eilen jetzt wieder nach Bumpusville und betreten das Schlafzimmer des Stars. Dort vertauschen wir die Perücke mit der Zuchini. Dies löst zwar den Alarm aus, aber die Perücke ist unser. Nach dem heftigen Kampf mit dem Bodyguard verlassen wir Bumpusville und fahren zur Jungelbar.

Um in den Partyraum zu gelangen, müssen wir uns verkleiden. Wir benutzen zuerst den Teer, dann die Mammuthaare und dann die Perücke mit dem Kleid. Fertig ist das Bigfoot-Kostüm. Wir ziehen es an und gelangen ungehindert in den Partyraum. Erst nehmen wir die Weinflasche vom Buffet und gehen in die Küche, die sich im hinteren Teil befindet. Wir nehmen den Eispickel auf, der sich hinter dem Gefrierschrank befindet, und öffnen danach die Hintertüre. Conroy tritt mit seinem Schläger herein und hält euch für einen Bigfoot. Sein Helfer rennt zu deren Auto, um ein Netz zu holen.

In dieser Zeit benutzen wir im Inventory das Kostüm, worauf Sam & Max es ausziehen. Conroy packt es sich und will es mit seinem Schläger anziehen. Beide verschwinden im Eisschrank. Sam spricht Max an, worauf Max die Türe zuknallt und die Eistruhe in Betrieb setzt. Ein alter Bigfoot erscheint, sieht was wir geleistet haben, und ernennt uns zu Ehren-Bigfoots. Danach stellt er uns vor die Aufgabe, das Rätsel der Totempfähle zu lösen. Wir machen uns auf die Suche und fahren zuerst zur großen Kugel. Dort verbiegt der Fakir unseren Eispickel, worauf wir ihn als Korkenzieher benutzen können. Sam öffnet die Weinflasche. Den Korken stecken wir in die Glasschneekugel. Wir fahren jetzt zum Vortex. Dort benützen wir im Ausstellungsraum die Vortexkammer. Während der Vortex aktiv ist, benutzen wir unsere Glaskugel. Gas strömt in sie hinein. Wir haben alle Zutaten beisammen!

Wir eilen zur Jungelbar und begeben uns dort sofort zum magischen Pool, der sich hinter den Totempfählen befindet. Sam benutzt nacheinander den Muirkopf, dann das Kopfkissen, dann den Saurierzahn und zum Schluß den Minivortex mit dem Pool. Die Pfähle verschwinden nacheinander und das Wunder kommt in Gang. Sie haben die Aufgabe gelöst, die Bigfoot-Rasse ist gerettet. (tw)



KOMPLETTLÖSUNG:

THE HAND OF FATE

Begleiten Sie Zanthia, um im neuen Westwood-Adventure das sagenhafte Land Kyrandia zu retten.

Nach dem Anfangsgespräch mit Faun untersucht Zanthia ihre Hütte. Unter dem gewellten Teppich und im Regal finden sich je eine leere Flasche. Die Hütte verlassen, nach Norden gehen den und den Pilz nehmen. Jetzt nach Westen und den Baumstumpf untersuchen – schau an, ein Zauberbuch. Zweimal nach Norden, eine Zwiebel pflücken und den Gnarlybark einstecken (den zuckenden Ast des roten Baumes).

Weiter nach Norden, wo ein Gespräch mit dem Fährenbesitzer nicht viel weiterhilft. Zweimal nach Osten, eine weitere Zwiebel pflücken und mit Marko reden. Nach Süden, wo die beschaulich im Baum sitzenden Glühwürmchen nur einen Zweck haben: Sie verraten Zanthia einen Farbcode, den sie später wiederholt brauchen wird. Wie beim Senso-Spiel muß durch Anklicken eine Melodie nachgespielt werden. Die richtige Farb-Reihenfolge: orange, violett, gelb, grün, rot, dunkelblau, hellblau.

Jetzt nach Norden und anschließend viermal nach Westen gehen. Im Norden befindet sich das Haus von Herb. Ein Klick auf das Vogelnest befördert eine (nutzlose) Feder ans Tageslicht. Wer die glühenden Beeren mitnehmen will, muß sie vorher mir einer Wasserflasche abkühlen. Im Haus sammelt Zanthia folgende Gegenstände ein: Pflanzenfutter, Hocker (Toadstool) und Flasche.

Zutaten sammeln

Nun nach Süden zurück zur Kreuzung und dann nach Westen gehen. Durch Antippen des Baumes kippt er um und bildet eine Brücke. Der Skeletthand den Schlüssel entwenden und weiter nach Westen. Zanthia findet im Baum einen Kessel und lockt das Krokodil an, indem sie nahe genug ans Wasser geht. Das liebe Tierchen nicht allzuoft streicheln, sondern ihm eine Zwiebel zum Fraß vorwerfen. Das Reptil vergißt daraufhin eine Pfütze Krokodilstränen, die Sie durch Anklicken mit einer leeren Flasche aufsammeln. Nun nach Norden, den gelben Sulfur-Felsen vom oberen Bildrand nehmen und eine leere Flasche mit heißem Wasser füllen.

Jetzt ist Zanthia bereit, ihren ersten Zauberspruch zu mixen. Für die Swampsnake-Potion werfen wir folgende Zutaten in den Topf: Gnarlybark-Ast (Wortspiel! Steht für »Windy Woof«), Sulfur-Felsen (für den strengen Geruch), Zwiebel, heißes Wasser, Toadstool (Hocker) und Krokodilstränen (Reptile Tears). Der Kesselinhalt sollte sich jetzt grün verfärben. Klicken Sie mit leeren Flaschen auf ihn, um einige Portionen Swampsnake anzufüllen – die Verwendung folgt gleich. Zurück zu den Glühwürmchen, von da aus einmal nach Norden und einmal nach Osten in die Höhle. Die Ratte versperrt nicht mehr lange den Weg: Ein Schlückchen Zaubertrank (gefüllte Flasche auf Zanthia klicken) und der nervige Nager sucht verschreckt das Weite.

Jetzt ist der Weg nach Osten frei, wo man den Schädel nur durch das Nachspielen jener Melodie öffnen kann, die bei der Senso-Einlage mit den Glühwürmchen verraten wurde. Nachdem Zanthia die Zähne in der richtigen Reihenfolge klimpern ließ, kann Sie etwas Käse und einen Alchemisten-Magneten mitnehmen. Zweimal nach Westen gehen und den Anglern den Käse als Köder anbieten. Und was haben wir jetzt davon? Geduld, der Lohn der Mühen folgt sogleich. Zunächst gehen wir nach Westen und zweimal nach Süden. Nachdem die Pflanze gefüttert wurde, läßt Sie den armen Marko los.

Nach einem Schwätzchen geht Zanthia weiter nach Osten. Beim bis dato verwaisten Anlegeplatz kann jetzt der Anker mitgenommen werden, der durch Anklicken mit dem Alchemisten-Magneten in Gold verwandelt wird.

Endlich hat Zanthia das güldene Zahlungsmittel für den Fährmann im Inventar. Doch als sie die Fähre aufsucht, ist nur noch ein Häufchen Asche übrig. Den Verlauf des Unfalls erläutert ein Gespräch mit dem frustrierten Drachen-Kurier, der Zanthia transportieren kann. Dazu muß sie nur noch vier Briefe finden, die quer über das bisherige Spielgebiet verteilt sind. Man findet sie in den Bildern mit den Glühwürmchen, der Skeletthand, Zanthias Hütte und der heißen Schwefelquelle. Der entzückte Kurier hilft unserer Heldin nach Überreichung der Briefe, das nächste Szenario zu erreichen.

Nach der Landung im Heuhaufen sollten Sie ihn durch Anklicken nochmals untersuchen – schau an, eine leere Flasche. Nach Süden gehen, dem Drachenbaby die Wasserschale wegnehmen, die Essigflasche einstecken und dem Bauern den Brief überreichen. Als Dank verrät er sein Senf-Geheimrezept, das wir später für einen Zauberspruch gut gebrauchen können. Nach Westen gehen und an dem Durchlauf-Ventil (Valve) drehen; anschließend den Hebel umschalten, um den Dynamo in Betrieb zu nehmen. Zweimal nach Osten gehen und den Alchemisten-Magneten einsammeln. Jetzt klickt Zanthia auf den Rüssel des Steinelefanten, um die Felder zu bewässern. In Windeseile wächst das junge Gemüse heran. Je einen Kopfsalat und ein Radieschen für künftige Zaubertrank-Brauereien mitnehmen.

Jetzt sollte Zanthia wieder das Startbild mit dem Heuhaufen besuchen, wo sich mittlerweile ein Geist tummelt. Er ist der Schlüssel für freien Zugang zum Keller des Bauern. Wie das gehen soll? Leere Flasche auf Geist klicken, um ihn mitzunehmen. Dann zurück zum Salatfeld und die Geistflasche auf die Vogelscheuche klicken, die durch diese Beseelung ausgesprochen munter wird. Gehen Sie zurück zum Haus des Bauern, der durch die vorbeispazierende Vogelscheuche verjagt wird.

Gib' Deinen Senf dazu

Jetzt sind die Vorbereitungen für den nächsten Zauberspruch nahezu abgeschlossen. Zanthia geht wieder nach Westen zum Dynamo. Radieschen zermalmen, indem man sie auf den Bottich unter der stampfenden Steinhand klickt. Anschließend Bottich mit leerem Wassernapf anklicken. Das »Radieschenklein« (Ground Raddish) mixt Zanthia mit einem Schuß Essig und schon hat man den schönsten Senf in der Schale. Zurück zum Heuhaufen, eine Handvoll Weizen pflücken und das Schaf melken (anklicken mit leerer Flasche). Zanthia betritt als nächstes den Keller des Bauernhauses. Hier benutzen wir die Milch mit der Käsemaschine, produzieren damit zur allgemeinen Verblüffung ein Stück Käse und stecken es natürlich ein. Außerdem einsammeln: alle vier Hufeisen und die Schere. Mit letzterer können Sie das Schaf scheren – netter Gag, aber die Wolle wird für die Lösung nicht benötigt. Wieder gen Westen zum Dynamo. Ein Hufeisen mit den elektrischen Blitzen am Dynamo benutzen, um ihn in einen Magneten zu verwandeln.

Jetzt ist das Kochstudio wieder an der Reihe: Zunächst den Senf in den Kessel schütten. Anschließend den Weizen ähnlich wie vorher die Radieschen zerstampfen, das Mehl mit der Schale herauskratzen und ebenfalls in den Topf geben. Dazu kommen noch Käse plus Salat und fertig ist der Sandwich-Spell. Zum Abfüllen wieder eine leere Flasche auf den Kessel klicken; anschließend die Flasche mit Zanthia benutzen. Mit dem Sandwich gehen Sie nun vor die Stadttore und klicken damit auf die hungernden Wächter. Die hungrigen Bediensteten

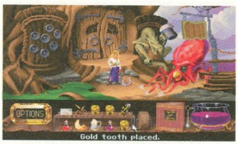
der kommunalen Verwaltung stürzen sich begierig auf den Snack und Zanthia kann endlich die Ortschaft betreten.

Stadt in Trance

Kleine Warnung vorneweg: Einige Bewohner sind in eine magische Starre verfallen. Im Zauberbuch wird eine »Trance Potion« beschrieben, die man spontan natürlich mischen will. Zwei der drei benötigten Zutaten sind leicht aufzutreiben (Orangenschale und Salzwasser); nur das »Eye of Newt« fehlt. Vergessen Sie diesen Zauberspruch, denn die dritte Zutat gibt es nicht – diese kleine Gemeinheit der Programmierer soll Sie nur in die Irre führen. Das Puzzle muß mit einer anderen Magie gelöst werden. Deshalb weiter im Text mit dem konkreten Lösungsweg.

Im ersten Bild sollten Sie sich den Seepferdchen-Brunnen ganz genau ansehen. Im Maul des steinernen Tierchens steckt ein Stock, den Zanthia natürlich mitnimmt. Die nächste Station ist im Norden der Zugang zur Kneipe. Hier rächt es sich furchtbar, wenn Sie sich den Farbcode der Senso-Glühwürmchen nicht notiert haben. Die Tür läßt sich nur durch erneutes Nachklimpern der Farben öffnen – siehe oben. In der beschaulichen Taverne nimmt man den Krug, füllt ihn durch Anklicken des hängenden Fasses mit Root Beer und holt ein Taffy aus dem Bottich links unten. Jetzt muß Zanthia noch solange in der Kneipe herumlungern, bis die Dichterlesung beginnt. Auf Zuruf das Podium erklimmen; Zanthia trägt automatisch Ihren Lyrik-Beitrag vor. Jetzt den Raum verlassen, wieder betreten und die Schlägerei gemütlich beobachten. Zanthia braucht Gold für das Schalenspielchen mit dem Kraken.

Zweimal den Matrosen mit dem gestreiften Hemd anklicken. Er verliert einen Goldzahn, den Sie (während er noch am Boden liegt!) mit dem Alchemisten-Magneten anklicken. Den zu Blei gewordenen Zahn kann Zanthia aufsammeln, die Kneipe verlassen und ihn in Gold zurückverwandeln.



Erst ein Hufeisen als Glücksbringer deponieren, bevor man sich auf die Erbsensuche mit dem flinken Kraken einläßt

Um das Schalenspiel mit dem Kraken zu gewinnen, müssen Sie zunächst das Hufeisen auf den Boden absetzen, dessen Enden nach oben zeigen. Erst jetzt den Goldzahn als Einsatz rausrücken. Sie können nun jede beliebige Schale anklicken – Zanthia gewinnt immer (...ohne Hufeisen ist es freilich genau umgekehrt). Das Spielchen solange wiederholen, bis man drei Goldzähne beisammen hat. Damit geht's aus der Stadt raus zum Dynamo. Beim Zerstampfer lassen sich die Zähne in blitzeblanke Goldmünzen verwandeln. Einmal nach Osten, dem Drachen die Wasserschale hinstellen und wieder wegnehmen. Der Kleine weint bittere (Reptilien-)Tränen, die Zanthia mit einer leeren Flasche aufsammelt.

Nach Osten, Norden und dreimal nach Osten. Beim Bild mit der Kreuzung alles einsammeln; nur auf die Verpackung für Eyes of Newt kann man verzichten. Nach Nordosten zur Hasenstatue. Entweder einen Klumpen Schlamm aus der Pfütze oder das Taffy aus dem Inventar nehmen und auf den Hasenfuß klicken – da haben Sie Ihre Abdrücke. Weiter nach Osten, das baumelnde Seil mit dem Stock anklicken und schon schwingt sich Zanthia nach rechts zum Altar. Jetzt ist es an der Zeit, die Sceptic Potion zu mixen, mit der sich die dösigen Stadtbewohner aus ihrer Trance wecken lassen. Die letzte fehlende Zutat ist etwas Süß-Saures. Sie haben mehrere Kombi-Möglichkeiten, um in der Wasserschale zwei Gegenstände zu diesem Zweck zu kombinieren (z.B. Essig mit Root Beer). Schmeißen Sie jetzt folgende Zutaten in den Kessel: süß-saure Sauce, Hufeisen als Glücksbringer (just das Exemplar, daß Sie beim Schalen-Spiel als Talisman eingesetzt hatten), Drachentränen (Reptile Tears) und das Taffy bzw. den Schlammklumpen, auf dem sich die Fußabdrücke befinden. Die nun entstandene lila Flüssigkeit in Fläschchen abfüllen und diese einzeln auf den Altar klicken.

Zweimal nach Westen gehen, um den Sheriff als ersten mit einer Portion der frisch gebrauten Sceptical Potion anzuklicken. Dann nach Westen und in den Laden gehen, wo der Verkäufer gleich zwei Potions braucht, um wieder munter zu werden (sollte Ihnen zwischendurch der Nachschub ausgehen, müssen Sie kurz zum Altar zurück, um weitere Fläschchen zu veredeln). Dem Verkäufer gibt Zanthia die drei Goldstücke, woraufhin Sie eine Schiffspassage erhält. Zurück nach Osten, wo schon seit längerer Zeit ein paar verräterische Pixel im Meer funkeln. Klickt man sie mit dem Magneten an, erhält man einen Schlüssel.

Gut gerüstet betritt Zanthia nun das Haus des Sheriffs, wo zur allgemeinen Überraschung Freund Marko in einer Zelle schmort. Klicken Sie mit dem Schlüssel auf seine Tür, doch der Sheriff findet solche Manöver gar nicht lustig und wirft Zanthia in die Nachbarzelle. Der Magnet läßt sich erneut benutzen, um den Schlüssel heranzuziehen. Der Sheriff wird daraufhin ernsthaft sauer und wirft den Schlüssel durch das Fenster ins Meer. Mehrere mal das Seil in Zanthias Zelle anklicken, bis Zanthia schließlich in Zusammenarbeit mit Marko eine Angel bastelt. Damit aufs Fenster klicken, den Fisch an Land ziehen, mit dem Schlüssel die Tür aufsperren und den guten Marko befreien.

Raus aus diesem Raum und nach Südosten orientieren, wo wir dem Kapitän die letzte Buddel Sceptical Potion verabreichen. Nachdem er den Passierschein begutachtet hat, läßt er Zanthia an Bord und die Reise kann endlich weitergehen.

Der Kapitän macht wenig Anstalten, Zanthias Ziel anzusteuern. Will man nicht auf ewige Zeiten zwischen Kannibaleninsel und Hafen pendeln, muß während der Fahrt der Magnet im Schiffstau neben dem Steuerrad abgesetzt werden. Die wundersamen Kräfte des Magnetismus lenken das Rad in eine anderer Richtung und Zanthia erreicht so die sagenhafte Insel Volcania.

Reise zum Mittelpunkt der Erde

Beim Durchkämmen der einzelnen Bilder sollten Sie soviele Sand Dollars, Seesterne und Muscheln aufsammeln wie möglich. Die Frau am Schalter muß ausgezahlt werden; sonst wird es nichts mit der Reise zum Mittelpunkt der Erde. Nachdem Zanthia ihren Tribut entrichtet und dabei den Promotional Pen sowie eine Flasche aufgesammelt hat, darf Sie endlich die Air Vents benutzen. Klicken Sie einfach auf die Dampffontäne, die sich ein Bild rechts von der Dame am Schalter befindet.



Zweimal mit dem Dino-Wauzi Stöckchen spielen, um an die Teddybär-Augen zu kommen

Nach der unsanften Landung geht Zanthia nach Nordosten. Aufgesammelt werden der Stock und alle Felsen; das Anklicken der Kristalle am linken Bildrand beschert außerdem einen Crystal Fluff. Einen Raum nach Norden wandern, wo der Stegosaurus nur darauf wartet, das Stöckchen zu apportieren. Nachdem Sie zweimal mit dem Stock auf das Tierchen geklickt haben, sind durch sein Rumgestampfe einige Felsen verrutscht. Zanthia kann jetzt zum Luftwirbel am oberen Ende der Höhle gehen. Sie wird automatisch hochgewirbelt und sammelt dabei Teddybear Eyes auf (schwarze Murmeln) –

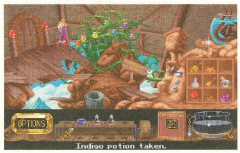
der nächste Zauberspruch kommt bestimmt.
Dreimal nach Westen gehen und dort alle Felsen und Flaschen aufsammeln. Zurück nach Osten ins Bild mit dem Tyrannosaurus Rex. Das Herz aus Blei aufsammeln und mit dem Alchemisten-Magneten in Gold verwandeln. Für die Teddybear Potion schmeißen Sie folgende Dinge in den Kessel: Gold, Crystal Fuzz, Teddybear Eyes. Mit einer Flasche auf die blaue Flüssigkeit im Kessel klicken; anschließend die gefüllte Flasche auf Zanthia klicken, woraufhin sich ein Teddybär ins Inventar gesellt.
Das Knuddeltier erweist sich als ideales Motivationsmittel für den Tyrannosaurus Rex. Einfach den Saurier anklicken (mit dem normalen Cursor, nicht mit dem Teddy!), woraufhin eine kleine Reit-Sequenz abgespielt wird. Lohn des Rodeos: Ein rotes Stück Stoff, mit dem wir den Triceratops im Westen besuchen.
Zanthia geht zur verriegelten Tür und klickt dann mit dem roten Tuch auf den Triceratops. Eine Torero-Einlage später ist der Weg zum sagenhaften Anker zwar frei, aber Zanthia erfährt, daß er gar nicht das Ziel ihrer Suche ist. Nehmen Sie die Zauberbuch-Seite mit und sorgen Sie dann für einen Ausweg aus diesem Vulkan. Alle Räume nochmal abklappern, um die vor sich hinpuffenden Öffnungen mit Felsen abzudecken. Ist der Druck groß genug, können Sie auf die Steinplatte im Triceratops-Raum klicken. Eine schöne Explosion später wird Zanthia herausgeschleudert und landet im...

Land der bibbernden Bäume

Um die ängstlichen Bäume kümmern wir uns etwas später. Zunächst den Pinecone aufsammeln; im Erdloch ist eine leere Flasche versteckt. Nach Westen gehen und zweimal das Moss (grünes Mooszeugs) aufsammeln. Nach dem zweiten Zugreifen rollt ein Stein übers Bild, den Zanthia zur zukünftigen Verwendung einsteckt. Unten rechts kann man ein paar Zweige aufsammeln; links unten einen Schneeball (ein Stückchen die Brücke betreten, aber nicht zu weit; sonst wird der Ritter sauer). Zurück nach Osten und ein Feuerchen machen: Zweige auf den großen Feuerstein (Flintstone) klicken; anschließend mit dem »Rolling Stone« draufklicken. Nachdem es geflackert hat, nehmen Sie den Stein und die Holzkohle (Charcoal) an sich.
Jetzt sind alle Zutaten für die Snowman-Potion beisammen, die wir für den sturen Ritter brauchen. Zanthia wirft folgende Zutaten in ihren Kessel: Charcoal, Snowball und Moss. Die hellblaue Potion wird in die leere Flasche gefüllt. Damit geht's wieder nach Westen. Die Flasche mit der Potion auf den Ritter klicken, der ein kleines Schneemann-Intermezzo später frustriert das Weite sucht. Klicken Sie auf das Loch in der Mauer, um eine Walnuß zu erhalten. Ein Bild weiter nach Westen gehen und die Statue durch Einsatz des Alchemisten-Magneten in Gold verwandeln. Zur Belohnung für diese Tat taucht plötzlich eine Kiste auf, der wir den Jack und die Spielzeugtrommel entnehmen. Den Baum neben der Statue anklicken, um ein Acorn zu erhalten.
Mit dem Jack auf den wildgewordenen Riesenfuß klicken, der daraufhin von den Jägern gefangen wird. Als Dankeschön erzählen die beiden eine höchst beunruhigende Geschichte über die linke Hand eines bösen Riesen, die sich selbständig gemacht hat. Das wird doch nicht...?
Nachdem sich Zanthia die Informationen angehört hat, geht Sie zweimal nach Osten. Durch Anklicken der ängstlichen Bäume mit der Trommel wird die furchtsame Flora wieder fröhlich und gibt den Weg nach Osten frei. Hier klicken Sie auf das Laufrad, woraufhin das Eichhörnchen seine tariflich zugesicherte Pause nehmen will. Dem Burschen gibt man Acorn, Walnut und Pinecone; danach das Laufrad mit dem Rolling Stone anklicken. Zanthia kann jetzt eine Kabine betreten und wird durch den Lift weiter transportiert.

Mach' mir den Yeti

Im Gebirge angekommen nimmt Zanthia Feather Duster sowie Besen und betritt die Hütte. Auch hier gibt's einiges zum Einsammeln: Musk (Stierkopf anklicken), eine leere Flasche (im Regal) und drei Kanonenkugeln bereichern bald das Inventar. Wieder nach draußen gehen, eine Kugel in Gold verwandeln und der unfreundlichen Dame geben. Die ist in ihrer Raffgier dermaßen nachhaltig abgelenkt, daß Zanthia dem unschuldigen Kleinkind den Lollipop klauen kann. Jetzt noch einen Schneeball ins Inventar geklickt und die Abominable Snowman Potion kann gemixt werden. Im Kessel landen Schneeball, Musk, Lollipop und Feather Duster. Die Flüssigkeit in die leere Flasche füllen, einen kräftigen Schluck trinken und die Hütte erneut betreten.
Zanthia in Yeti-Gestalt erregt die Aufmerksamkeit eines echten Schneemenschen, der sie geschwind in sein eisiges Heim entführt. Nach gebührender Bewunderung der Innenarchitektur nehmen Sie die leere Flasche, Candy, Federn (aufs Kissen im Bett klicken) und Parfüm (Cologne). Den Raum verlassen und einen Eiszapfen abbrechen. Jetzt mit den Ersatzzutaten eine weitere Abominable Snowman Potion mixen. Diesmal wandern Eiszapfen, Cologne, Federn und Candy in den Kessel. Füllen Sie die Potion in die Flasche, aber mit dem Konsumieren warten wir noch etwas. Ein paar weitere Eiszapfen abbrechen und damit die Eiswand anklicken. Zanthias Fluchtversuch wird jedoch vom Yeti unterbunden, der sie wieder in die Höhle schleift. Beharrlich wieder rausgehen und siehe da, die furchtlosen Schneemensch-Jäger pirschen heran! Wenn sie nahe genug sind, die Flasche mit der Potion auf die beiden Männer klicken. Nach den anschließenden Animation kann Zanthia endlich entkommen, indem sie den Eiszapfen mit der Wand benutzt.
Der einzige Weg führt jetzt nach Osten. In der Hütte ist die sagenhafte Regenbogenpflanze, die eigentlich eine Brücke zu Zanthias Ziel bauen soll. Das Gewächs ist aber in einem ziemlich traurigen Zustand und nur eine umfangreiche Zauberaktion kann sie wieder auf die Wurzeln bringen.
Die sieben leeren Flaschen, die auf den Blättern der Pflanze postiert sind, müssen mit verschiedenfarbigen Potions gefüllt werden. Hier gilt nicht mehr der alte Farbcode, sondern die richtige Reihenfolge der Farben auf einem Regenbogen (...das ist ja ein richtiges Puzzle!). Von links nach rechts müssen Flüssigkeiten in den folgenden Farben in die Flaschen gefüllt werden:
rot, orange, gelb, grün, gelb, indigo (dunkler lila-Ton) und violett (heller lila-Ton).
Beachten Sie bitte auch das Bildschirmfoto, das die richtige Farbsequenz zeigt.



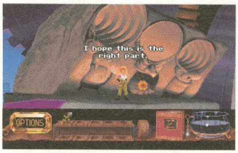
So und nicht anders müssen die einzelnen Fläschchen gefüllt werden, um den Regenbogen entstehen zu lassen

Für das Mischen der vielen Potions hat man zum Glück Zugriff auf einen unerschöpflichen Zutatenvorrat. Durch Anklicken der drei Schalter ergeben sich zahlreiche Kombinationen an verfügbaren Gegenständen. Nachfolgend eine Liste der Zutaten, die Sie für die einzelnen Potions in den Kessel werfen müssen. Nach dem Mixen in eine leere Flasche abfüllen und die wiederum in die entsprechende Flasche auf der Pflanze füllen.
Rot: Hot Air, Feathers, Red Leather Folio.
Orange: Mustard, Ground Grain, Lettuce, Cheese.
Gelb: Snow, Musk, Feathers, Candy.

Grün: Sulfur Rock, Gnarlybark, Reptile Tears, Toadstool, Onion, Hot Water.
Blau: Lead Heart mit Alchemisten-Magneten in Gold verwandeln. Dazu kommen noch Crystal Fuzz und Teddybear Eyes.
Indigo: Amethyst, Blueberry.
Violett: Rabbit Foot Print, Horseshoe, Reptile Tears, Sweet and Sour Sauce.
Mit den Zutaten in diesem Raum (Domino, Silberstatue, Rainbow-Stein) könnte man sich übrigens die Party-Portion brauen, deren Rezept im Zauberbuch steht. Verkneifen Sie es sich lieber. Das Resultat ist eine Trillerpfeife, deren Benutzung alle bislang gebrauten Potions verschwinden läßt – irrsinnig komisch. Genauso nutzlos, aber wenigstens harmlos ist das Einsetzen der Glocke. Zanthia rattert dann die Namen von einigen Leuten herunter, die von den Programmierern herzlich gegrüßt werden.
Nachdem alle Mixturen abgefüllt wurden, erwacht die Pflanze wieder zum Leben und baut die Regenbogen-Brücke. Zanthia verläßt die Hütte, knapst am Dach einen Eiszapfen ab und klickt damit auf das Haus, um raufzuklettern.

Endspurt mit Rädern

Die Räder des Schicksals sind ganz nahe, ohne die Kyrandia nicht gerettet werden kann. Um das Gebäude betreten zu können, muß Zanthia den Lichtstrahl beseitigen. Mit dem Alchemisten-Magneten auf die Satellitenschüssel klicken, um sie in Blei zu verwandeln – da hat es sich ausgestrahlt und der Weg ist frei. Ein erster Besuch im Kontrollraum links oben bringt die Gewißheit: Ohne Zahnrad (Gear) und eine Art von Hebel lassen sich die für Kyrandia zuständigen Räder nicht beeinflussen. Also zurück ins Hauptbild und nach rechts oben gehen (dort, wo drei Löcher nebeneinander zu sehen sind).



Sie müssen alle Scheiben in die Mitte verschieben, um an ein wichtiges Zahnrad zu kommen

Die drei Steingesichter sind der Schlüssel zu diesen beiden Gegenständen. Durch das Anklicken der Scheiben über den Gesichtern bewegt man sie hin und her (erst die zu bewegende Scheibe anklicken, dann den Zielschacht). Um an das Zahnrad zu kommen, müssen alle Scheiben in die Mitte befördert werden. Allerdings lassen sich nur größere Scheiben über kleinere stapeln; ein wenig hin und her ist nötig, um dieses Denksport-Puzzle zu lösen. Sobald Sie sich das Zahnrad erarbeitet haben, geht das Theater wieder von vorne los. Diesmal müssen alle Scheiben nach links geklickt werden, um den Stock zu bekommen.
Gut gerüstet betreten Sie wieder den Kontrollraum und speichern vor allem mal den Spielstand. Der anstehenden Endkampf mit der bösen Hand (...wir haben's schon immer geahnt) ist etwas eklig und kann tödlich enden. Gear und Stick mit der Spindle an der Kyrandia-Maschine benutzen. Die Hand erscheint mit dem gefesselten Marko und will Zanthia vor Wiedersehensfreude am liebsten erdrücken. Bei dieser Actionsequenz müssen sie rasch klicken; wer nur ein paar Sekunden zögert, hat verloren. Sobald sich Hand und Zanthia gegenüberstehen, klicken Sie an den linken unteren Bildrand (als würden Sie den Raum verlassen). Beim zweiten Duell die Finger an der Hand anklicken.
Schließlich stehen sich die beiden Kontrahenten zum letzten Mal gegenüber. Das Geländer hinter der Hand anklicken (nicht zu weit rechts!); mit Markos Mithilfe wird der Bösewicht runtergeschubst. Das war's auch schon! Halten Sie beim etwas kargen Abspann ganz durch, denn ganz am Ende gibt's einen klitzekleinen Vorgeschmack auf Westwoods nächstes Adventure. (hl)

KOMPLETTLÖSUNG:

GABRIEL KNIGHT

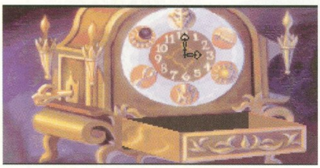
Sierras aktuelles Abenteuerspiel ist extra-komplex und extra-schwer. Mit diesen Tips meistern Sie »Gabriel Knight« ohne Probleme.

Sie haben dieses Adventure gekauft, ohne auf unseren Test zu warten? Dann hängen Sie mit Sicherheit schon in einer scheinbar ausweglosen Sackgasse fest, der mit normaler Logik nicht beizukommen ist. PC Player steht Ihnen auch in den dunkelsten Voodoo-Stunden bei und präsentiert die Komplettlösung zu Sierras neuestem und frustrierendstem Adventure.

1. Tag

Das erste, was sie an jedem neuen Tag im Buchladen machen sollten, ist das Lesen der Zeitung (anklicken mit dem »nehmen«-Icon). Auf dem selben Tisch findet man Lupe und Pinzette; beide Utensilien werden später benötigt. Beim Bücherregal hinten an der Wand entdecken Sie links oben das Werk eines gewissen Heinz Ritter; rechts davon ist ein Buch über Schlangen. Beim Bücherregal links neben der Tür entdeckt man ein Deutsch/Englisch-Lexikon. In allen Werken kurz lesen, um ein paar Punkte zu sammeln. Öffnen Sie die Registrierkasse, um den Geschenkgutschein zu nehmen (links von den Banknoten). Gabriel spricht Grace mit dem Fragezeichen-Icon an und erkundigt sich nach Nachrichten (Messages). Durch wiederholtes Befragen erfährt er, daß er die Polizeistation und seine Großmutter besuchen sollte. Also, auf zur Oma.

Nach dem Begrüßungs-Geherze horchen wir Großmama ein bißchen aus (wie gehabt erscheint das Dialog-Menü durch anklicken des Gesprächspartners mit dem Fragezeichen). Erkundigen Sie sich wiederholt nach »Family« und »Family Members«.



So müssen die Zeiger der Uhr eingestellt sein, um das Geheimfach zu öffnen

Im Menü erscheinen allmählich immer mehr Namen von Angehörigen der Knight-Sippe; klicken Sie sich auch hier bis zum letzten Informations-Fitzelchen durch. Jetzt entschwindet Gabriel auf den Dachboden. Unter all dem Plunder befinden sich nur zwei interessante Gegenstände: der Skizzenblock (Sketch Book; mitnehmen!) sowie eine Uhr. Wenn man sie untersucht, wird eine Nahaufnahme gezeigt.

Um das Geheimfach zu öffnen, müssen Sie mit dem »bewegen«-Icon die Zeiger auf drei Uhr stellen und das Drachenbild ganz nach oben drehen (siehe Bild). Nach dem Drehen des Schlüssels entnehmen wir dem aufspringenden Schublädchen Brief und Foto. Im Inventar betrachten Sie das Bild näher und lesen den Brief. Jetzt wieder runter gehen und Oma erneut ansprechen. Durch die Lektüre könne Sie jetzt auch Fragen zu »Heinz Ritter« stellen und erfahren wieder etwas mehr über Ihre Familie.

Der nächste Weg führt zur Polizeistation. Aber wo ist Mosley? Immerhin rückt der Sergeant einen Umschlag heraus, den der Polizist für Gabriel hinterlegt hat. Öffnen Sie das Kuvert und sehen Sie sich die beiden Bilder an. Da niemand verraten will, wo genau sich der Tatort des jüngsten Voodoo-Verbrechens befindet, müssen wir zu einer kleinen List greifen.

Ortswechsel: Jackson Square. Ein Polizist wacht über sein Motorrad, an dem ein Funkgerät befestigt ist. Doch wie lenkt man den Burschen ab? Gehen Sie zur nordwestlichen Ecke des Parks, wo ein Pantomime die Bewegungen der Passanten nachahmt. Wenn Sie ganz dicht zu ihm herangehen, folgt er Ihnen. Der Pantomime muß bis zum Polizisten gelotst werden; achten Sie aber darauf, daß ihm keine anderen Leute zu nahe kommen, denn der Junge läßt sich dadurch ablenken. Nachdem Gabriel den Pantomimen zum Cop geführt hat, entschwindet der humorlose Polizist kurz. Prima Gelegenheit, um das Funkgerät am Motorrad anzuwerfen. Nach dem Abhören der Nachricht erscheint auf der Greater New Orleans Map der neue Schauplatz »Crime Scene«, den wir als nächstes aufsuchen.

Sehen Sie sich die Veve-Abdrücke auf dem Boden genau an. Das Gras untersucht Gabriel mit der Lupe; ganz rechts in der Nähe des Baums findet er prompt ein Stückchen Schlangenhaut, die er mit der Pinzette aufsammelt. Benutzen Sie den Skizzenblock mit dem Muster, das die Leiche umgab, um eine Zeichnung davon anzufertigen. Vom Ufer nimmt man außerdem noch etwas schlammige Tonerde (Clay) mit.

Unser nächster Halt ist der Dixieland Drug Store. Sehen Sie auf das Schild, das auf der Verkaufstheke steht, damit der Stichpunkt »St. John's Eve« ins Dialog-Menü gelangt. Benutzen Sie das Mordopfer-Foto mit dem Ladenbesitzer und befragen Sie ihn zum Thema »Voodoo Murders«.

Zurück zur Polizeistation, wo man Mosleys Büro endlich betreten kann. Befragen Sie Mosley nach den Spuren am Tatort (Patterns), woraufhin das neue Stichwort »Other Patterns« erscheint. Hat man sich durch die ganze Patterns-Geschichte durchgefragt, erklärt Mosley schließlich, daß Officer Franks die betreffende Akte hütet. Sie gehen aus Mosleys Büro und sprechen die Polizistin auf die Akte an, die sie daraufhin heraussucht.

Achtung: Die Akte kann nicht einfach geklaut werden. Sie legen sie schweren Herzens in die Ablage zurück, gehen wieder zu Mosley und bitten ihn für ein weiteres Foto zwecks Verwendung im Buch. Der geschmeichelte Mosley bittet Franks herein, um das Bild zu knipsen. Wählen Sie jetzt den Dialogpunkt »Hold on while I go check my hair«, um sich kurz verdrücken zu können. Im Vorraum ist die Akte noch da, aber Officer Franks fehlt natürlich. Gabriel nimmt die Akte, benutzt Sie mit dem Fotokopierer, steckt die Kopie ein und legt die Original-Akte zurück in die Ablage. Nun wieder in Mosleys Büro gehen und fürs Bild kräftig lächeln.

Am Ende dieses ereignisreichen Tages kehren Sie in den Buchladen zurück, reden mit Grace und bitten sie um Nachforschungen über Malia Gedde (Menüpunkt »Research«).

2. Tag

Grace hat die Informationen über Malia Gedde parat, woraufhin ein neuer Schauplatz auf der Karte erscheint. Nach Lektüre der Tageszeitung begibt sich Gabriel wieder zur Polizeistation. Fragen Sie den grimmigen Sergeant nach Mosley. Bevor Sie dessen Büro betreten, fummeln Sie an der Klimaanlagen-Einstellung links von der Tür herum. Ein Wert knapp um die 80 Grad Fahrenheit ist gerade recht; dann zu Mosley ins Büro. Dem wird es jetzt natürlich richtig schön warm, woraufhin er sein Jackett auszieht, in dem eine verführerische Polizeimarke schimmert. Fragen Sie Mosley nach einem Täßchen Kaffee, woraufhin er kurz den Raum verläßt – prima Gelegenheit, um die Marke aus dem Jackett zu klauen.

Gabriel fährt jetzt zum Jackson Square, in dessen Nordost-Ecke ein Maler vom Schicksal hart getroffen wird. Der Wind weht sein Gemälde scheinbar unerreichbar hinter eine Absperrung. Gabriel kann sich nicht durch die Gitterstäbe zwängen – was nun? Gehen Sie zu dem Hot-Dog-Verkäufer (Südwest-Ecke des Parks). Gibt man dem Burschen den Bücher-Geschenkgutschein, rückt er dafür einen Hot Dog heraus. Den bietet man wiederum dem tanzenden

Jungen an, der sich daraufhin mit dem Bergen des vom Winde verwehten Bildes revanchiert. Gabriel bringt das Bild zu dem überglücklichen Maler, der dafür bei dem Muster-Puzzle behilflich ist. Geben Sie ihm die Kopie der Polizei-Akte mit den sechs bisherigen Patterns sowie Ihre Skizze der Muster, die Sie am Tatort angefertigt hatten. Der Maler verspricht eine Rekonstruktion des Gesamtmusters, die Sie aber erst am nächsten Tag abholen können.

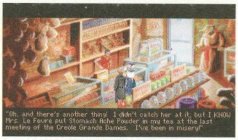
Auf der Greater New Orleans Map begeben wir uns jetzt zum Haus von Malia Gedde bei Golden Estate. Durch benutzen des Türklopfers erscheint der mißtrauische Butler, der Gabriel erst Einlaß gewährt, wenn dieser die Polizeimarke gezückt hat. Nachdem Malia Gedde sich zum Plausch eingefunden hat, befragt man sie zweimal zum Thema »Voodoo«, gefolgt vom Aushorchen über Lake Pontchartrian. Jetzt wäre die Vermutung naheliegend, daß man sich artig von Malia verabschiedet und das Haus verläßt – denkste! Sie müssen mit der Schönen flirten, woraufhin Gabriel Knights wahre Identität preisgegeben und er aus dem Haus geworfen wird.

Vom Rausschmiß aus der Gedde-Residenz unbeeindruckt besucht Gabriel das Voodoo Museum und fragt Dr. John über Voodoo aus. So kommen im Dialog-Menü die Stichpunkte »Historical Voodoo« und »Modern Voodoo« dazu – nanu? Fragen Sie sich durch diese Themen bis zum Ende durch; als Folge taucht als neuer Schauplatz die Wohnung von Moonbeam auf dem Stadtplan auf. Das Fragen nach Marie Laveau befördert den Friedhof (St. Louis Cemetery) auf die Karte, den wir als nächstes besuchen.

Den Friedhofswärter befragen Sie nach »Maria Leveau« und »Other Voodoo Marked Tombs«. Sehen Sie sich die Kritzeleien auf der Mauer der Laveau-Gruft genau an und benutzen Sie das Sketch Book, um eine Skizze anzufertigen.

Als nächstes besucht Gabriel Moonbeam, die er nach »Voodoo« »St. John's Eve«, »Animal Masks« und »Grimwald« ausführlich befragt. Letzterer ist die Hausschlange von Moonbeam – wenn sie eine kleine Demonstration offeriert, dann bitten Sie um diese Vorführung. Während Moonbeam ihren Grimwald herzend den letzten Walzer aufs Parkett legt, geht Gabriel zum Käfig und nimmt das Stückchen Schlangenhaut. Der Vergleich der beiden Hautfetzen im Inventar mit Hilfe der Lupe bringt aber keine großartigen Erkenntnisse. Klicken Sie mit der Skizze der Voodoo-Nachricht vom Friedhof auf Moonbeam, die daraufhin eine Übersetzung der Schriftzeichen anfertigt.

Gabriel geht erneut zum Dixieland Drug Store, wo er Zeuge eines Auftritts von Madame Cazaunoux wird. Befragen Sie den Ladeninhaber anschließend nach »Animal Masks« und »Willy Jr.«. Er will 100 Dollar für die Krokodil-Maske haben, die wir ihm (noch) nicht geben können. Zurück zum Buchladen und Grace bitten, Nachforschungen über Madame Cazaunoux zu betreiben.



Madame Cazaunoux hat ihren Auftritt im Drug Store

3. Tag

Der Tag beginnt mit dem obligatorischen Blick in die Zeitung. Fragen Sie Grace nach neuen Nachrichten und der Telefonnummer von Ritter. Ein Nachbar betritt den Buchladen und will Gabriel das Bild seines Vaters abkaufen. Ignorieren Sie die Proteste von Grace und verscherbeln Sie das Erinnerungsstück für 100 Dollar.

Gabriel geht jetzt in seinen Privatraum (der Durchgang ist am rechten Bildrand) und nimmt etwas Haargel aus dem Bad. Wir benutzen das Telefon, klicken auf »On« und tippen die Nummer von Madame Cazaunoux (555-1280). Am Ende des Gesprächs schnappt Gabriel den Namen von Madames Hund auf – äußerst praktisch! Den Tierarzt anrufen (Nummer von der Telefonbuchseite: 555-6170) und den Gesprächspunkt »Dog Dancing Lessons« wählen. Da Sie den Namen des Hundes nennen können, vertraut man Ihnen die Adresse von Madame Cazaunoux an.

Im Dixieland Drug Store kaufen wir die Maske für 100 Dollar. Lesen Sie das Schild über »Gambling Oil«, um ein Fläschchen davon als kleine Zugabe zu erhalten.

Jetzt besuchen wir den Maler am Jackson Square, der eine rekonstruierte Version des Musters parat hat. Gehen Sie danach zur Nordwest-Ecke des Parks, wo eine Wahrsagerin ihren Stand aufgebaut hat. Die Dame wird von rhythmischen Wallungen gepackt und beginnt zu tanzen. Während sie sich bewegt, muß Gabriel sie berühren – daraufhin läßt sie entzückt ihren Umhang fallen (dämlich, aber wahr), den er aufsammelt. Benutzen Sie die Lupe und dann die Pinzette mit dem Umhang, um das Stück Schlangenhaut zu bergen. Dann gibt man den Umhang der Wahrsagerin zurück, die als Dank einen sehr ermutigenden Blick in die Zukunft riskiert. Die neue Schlangenhaut und das Stück vom Tatort werden mit der Lupe verglichen, aber wieder gibt es keine Übereinstimmung.

Jetzt stehen ein paar Kurztrips auf dem Programm. Besuchen Sie Mosleys Büro in der Polizeistation, um dem ergebnislosen Verhör von Crash beizuwohnen. Danach geht's wieder auf den Friedhof. Gehen Sie zwei Bilder nach rechts; vor der Gedde-Gruft kann man Malia ein paar schmachtende Worte in die entzückenden Öhrchen hauchen.

Wir besuchen nun die Tulane-Universität und lauschen dem spannenden Vortrag. Danach betritt man das Büro von Hart und verwickelt ihn in einen Dialog. Man fragt ihn nach »Cabrit Sans Cor« und zeigt ihm das Bild des Mordopfers. Dann nach »Black Voodoo« und »St. John's Eve« fragen. Zeigen Sie Hart das Bild des Musters, das Sie vom Maler erhalten haben. Er wird eine Kopie anfertigen, um Sie bei Ihren Untersuchungen zu unterstützen.

Um von Madame Cazaunoux empfangen zu werden, muß Gabriel sich tarnen. Er geht in die St. Louis-Kathedrale und betritt den Priester-Umkleideraum (rechter Rand, kleine Tür in der Mitte des Raums). Collar und Shirt aus der Geistlichen-Garderobe entwenden. Nun den Wohnort von Madame Cazaunoux anklicken, das Priesterhemd anziehen und das Haar mit etwas Gel bändigen. Den Türklopfer benutzen, sich als Priester ausgeben und schon wird man in die Wohnung gelassen.

Tarnen und täuschen

Jetzt ist wieder eine längere Plauderorgie angesagt. Befragen Sie Madame nach »Cabrit Sans Cor«; nachdem Sie die richtige Erklärung dieses Begriffs verraten haben (»Goat Without Horns«), erzählt sie weitere Details. Die nächsten Stichpunkte zum Durchfragen sind »Human Sacrifice«, »Real Voodoo Queens« und »Secret Voodoo Hounfour«. Gabriel bekommt jetzt ein Schmuckstück gezeigt – benutzen Sie den Clay vom Seeufer damit, um eine Kopie der Form zu erhalten.

Im Napoleon House befragen Sie den Barkeeper nach »Voodoo«, »Bar Patrons« (unbedingt zweimal!), und »Sam and Voodoo«.

Um mit Sam ins Gespräch zu kommen, muß man zunächst das Gambling Oil aus dem Drug Store auf ihn klicken. Seine skeptischen Fragen beantworten Sie mit »Ever wonder...«, »This is powerful Voodoo Oil« und »This Voodoo Oil could...«. Sam akzeptiert schließlich die Gabe, gewinnt prompt das Schachspiel und erweist Ihnen dafür eine Gefälligkeit. Geben Sie ihm den Abdruck von Madame Cazaunouxs Schmuckstück; Sam wird bis morgen eine Kopie anfertigen.

Zum Abschluß des Tages geht es in den Buchladen zurück. Fragen Sie Grace wiederholt nach neuen Nachrichten. Sie wird Ihnen Ritters Telefonnummer nennen. Wählen Sie 49-09-324-3333, um den Verwandten in »West Germany« anzurufen.

GABRIEL KNIGHT

4. Tag

Das Horoskop in der Zeitung wird auch immer aufmunternder. Grace gibt Ihnen die Veve-Clippings. Dann folgt ein kurzer Abstecher ins Napoleon House, wo Sam die Nachbildung des Schlangen-Schmuckstücks fertig hat.

Gabriel geht nun zum Overlook, um mit dem linken Fernglas Jackson Square zu beobachten. Der geheimnisvolle Trommler wird von Mosleys altem Freund Crash besucht... was soll denn das? Wir gehen zum Jackson Square und folgen Crash in die Kathedrale. Benutzen Sie den Schlangen-Armreif mit Crash, um ihn gesprächiger zu stimmen. Im folgenden Dialog befragt man ihn zu den Themen »Drummer«, »Rada Drums« und »Voodoo Hounfour«. Der gute Crash röchelt plötzlich dahin – untersuchen Sie ihn, um eine Nahaufnahme der wenig vorteilhaften Leiche zu sehen. Das Hemd mit dem »öffnen«-Icon aufknöpfen und den Skizzenblock benutzen, um das Schlangenmuster abzumalen.

Gabriel geht zum Buchladen zurück, betritt seinen Privatraum und ruft Wolfgang Ritter an. Bitten Sie Grace zum Abschluß des Tages um Nachforschungen über die Rada-Trommeln.

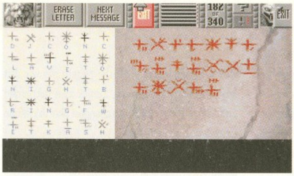
5. Tag

FedEx hat zugeschlagen: Das Päckchen von der lieben Verwandtschaft aus Deutschland ist eingetroffen. Gabriel liest den Brief und das Tagebuch seines Großvaters. Grace war nicht faul und hat ein Schriftstück für ihn aufgetrieben.



Der Kringel markiert den Schalter, den Gabriel betätigen muß, um die Begrüßung der Schlange zu überleben

Mit frischen Informationen gestärkt fährt man zum Voodoo-Museum, wo eine extrem dämliche Action-Sequenz zuschlägt – vorher speichern! Sobald Gabriel den düsteren Raum betritt, wird er von der Hausschlange angefallen. Sie haben jetzt wenige Sekunden Zeit, um mit dem »benutzen«-Icon auf den Schalter neben der Tür zu klicken. Das ist ein kleines Kunststück, weil der winzige Knopf bei der intelligenten Farbgebung (mittelgrau auf dunkelgrau) kaum erkennbar ist – beachten Sie bitte die Markierung auf unserem Bild, wenn Sie permanent von der Schlange zu Tode geschmust werden. Der Schalter aktiviert schließlich den Ventilator. Die Schlange hat wohl Angst vor Zugluft, denn eilig macht sie sich davon. Verständlich, daß ein inniges Gespräch mit Dr. John nicht mehr zustande kommt.



Diese Nachricht muß auf die Wand der Laveau-Gruft geschrieben werden

Gabriel kehrt in den Buchladen zurück, wo Grace ein Stückchen Schlangenhaut von seinen Klamotten pickt und in den Aschenbecher wirft – die Frau hat Nerven! Mit der Pinzette fuselt man das Stück wieder heraus und vergleicht es im Inventar mit der Lupe. Schau an, die Schlange aus dem Museum war auch in den Mordfall am Lake Pontchartrain verwickelt. Der nächste Schicksalsschlag ereilt Sie beim Besuch der Tulane-Universität. Hart hat die selbe ungesunde Gesichtsfarbe wie Crash... nehmen Sie die Notizen mit, die auf seinem Schreibtisch liegen.

Weiter geht's auf dem Friedhof. Benutzen Sie den Skizzenblock mit der Mauer, um die neue Inschrift festzuhalten. Anschließend klicken Sie im Inventar mit dieser neuen Abschrift auf die erste Voodoo-Nachricht, die Moonbeam übersetzt hatte. Fast alle Buchstaben sind nun erkennbar; die Bedeutung von I, L, M U und Y ergibt sich aus den Lücken der beiden Botschaften. Lange Rede, kurzer Sinn: Wir hinterlassen jetzt unsere eigene Nachricht auf der Mauer! Sie nehmen Sie den roten Ziegelstein, benutzen ihn mit der Gruft und verfassen die schöne Mitteilung »DJ bring sekey madoule« – selbstverständlich im Voodoo-Code. Im Zweifelsfalle orientieren Sie sich am Bildschirmfoto oben: Einfach die Zeichen nachklicken, auf »Exit« gehen und fertig. Sofern Gabriel die Nachricht nicht gleich wieder verwischt, haben Sie alles richtig gemacht.

Sicher haben Sie die dynamische Atmosphäre auf der Polizeistation schon vermißt? Wir besuchen Mosley in seinem Büro und verlangen im Dialog-Menü »Reopen Case«. Mosley wird den Fall erst dann wieder aufrollen, wenn Sie ihm vier Gegenstände aus dem Inventar überreichen: Harts Notizen, den Zeitungsartikel, Veve-Clippings und die beiden identischen Schlangenhaut-Stückchen.

Mosley ist überzeugt, die Ermittlungen werden wieder aufgenommen und Sie können den Tag im Buchladen beschließen.

6. Tag

Nach Zeitungslektüre und Schwätzchen mit Grace kümmert sich Gabriel um das Kuvert, das an der Tür deponiert wurde. Er enthält einen beunruhigenden Brief von Mosley sowie den Schlüssel zu seinem Büro. Bevor sie sich darum kümmern, ist etwas Vorarbeit für das gesellschaftliche Ereignis des heutigen Abends angesagt. Benutzen Sie die Skizze der Schlangen-Tätowierung auf Grace. Sagen Sie Ihr, daß sie auf eine Party gehen und unterstellen Sie dann Eifersucht. Grace wird Ihnen daraufhin die Schlange auf die Brust malen.

In der Polizeistation kommt man nicht zu Mosleys Büro durch. Begeben Sie sich zunächst zum Jackson Square. In der Südwest-Ecke ist der Hot-Dog-Stand verschwunden, dafür hat der Beignet-Verkäufer seine Zelte aufgeschlagen. Sprechen Sie ihn mit dem Ausrufezeichen-Icon an. Durch beharrliches Zureden gelingt es, den Verkäufer davon zu überzeugen, wieder seinen alten Platz vor dem Polizeirevier aufzusuchen. Anschließend geht Gabriel zum östlichen Teil von Jackson Square. Das Buch über Rada-Drums mit dem Trommler benutzen. Durch Blättern in dem Buch klicken Sie jetzt eine Nachricht zusammen. Die einzelnen Elemente (in dieser Reihenfolge): »Call Conclave«, »Tonight«, »Swamp«. Stehen diese drei Satzteile übereinander, verlassen Sie mit »Exit« dieses Menü. Durch diese Aktion erscheint Bayou auf der Greater New Orleans Map.

Zurück zur Polizeistation, wo der grantige Sergeant sie nicht zu Mosleys Büro läßt. Nur gut, daß wir vorhin den Beignet-Verkäufer zur Rückkehr bewegt haben. Der Sergeant mit einer Schwäche für süße Sachen stopft sich mit den Kringeln voll und wird etwas später schläfrig (Logik ?!). Warten Sie ein bißchen ab oder verlassen Sie kurz das Revier und kehren dann zurück. Wenn der Sergeant mit seinem Kopf dösend auf dem Schreibtisch niedersinkt, schmuggeln Sie sich an ihm vorbei und benutzen den Schlüssel mit Mosleys Tür – das sind noch Puzzles, was? Jetzt die Schreibtisch-Schublade öffnen und das Tracking Device mitnehmen.

Den kleinen Ringkampf mit der Schlange haben wir inzwischen verdaut (man muß ja nicht nachtragend sein) und gehen wieder zum Voodoo-Museum. Einen der beiden Sender vom Tracking Device deponiert Gabriel im Sekey Madaoul (kleiner Sarg, der links im Eingangsbereich steht).

Sie begeben sich zum Bayou und benutzen das Tracking Device. Gehen Sie immer in Richtung des Pünktchens auf der Anzeige. Wenn es zentriert in der Mitte steht, sind Sie am Schauplatz des Voodoo-Rituals angekommen. Bevor Gabriel aber nach rechts geht, sollte er sich tarnen: Durch Benutzen der Krokodil-Maske wird er der Kleiderordnung gerecht. Dr. John stellt noch zwei Quizfragen, die Sie mit »Damballah« und »Ogoun Badagris« beantworten.

Tips & Tricks

Anschließend läuft die Zeremonie automatisch ab. Sie können nicht eingreifen, bekommen aber ein paar wirklich schicke Grafiken zu sehen.

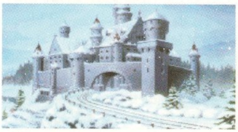
7. Tag

Gabriel erwacht schwer geschafft in seinem Privatraum. Er nimmt die Taschenlampe von der Kommode und benutzt das Telefon, um erneut bei Ritter in Deutschland anzurufen. Fragen Sie nach »Tetelo«, »Talisman«, »Tetelo's Remains« und »African Homeland«.

Nach dem Gespräch suchen wir die Gedde-Gruft im dritten Bild des Friedhofs auf. Es gibt doch immer wieder erbauliche Zufälle im Leben: Ein roter Knopf kann gedrückt werden und schon landen wir in der chronisch finsteren Gruft. Benutzen Sie die Taschenlampe und richten Sie den Lichtkegel auf die Mitte der Fächer. Die Lade mit dem Veve-Muster öffnen – Kreisch, es ist Mosley! Eine kurze Ohnmacht später öffnen Sie das selbe Fach nochmal: kein Mosley, aber seine Brieftasche ist da, in der eine Kreditkarte steckt. Den roten Knopf rechts unten benutzen, um wieder aus der Gruft zu entkommen.

Zurück zum Buchladen. Jetzt ist es aber höchste Zeit, Großonkel Wolfgang in Deutschland zu besuchen. Benutzen Sie das Telefon in Gabriels Privatraum, um das Reisebüro anzurufen (die Nummer steht auf der Telefonbuch-Seite: 585-1130). Buchen Sie einen Flug nach Deutschland; mit Mosleys Kreditkarte wird bezahlt. Nun den Buchladen verlassen und auf der Greater New Orleans Map den Flughafen anklicken, um abzureisen.

Im tiefsten Bayern (dort, wo es ständig schneit), steht Schloß Rittersberg. Halten Sie einen kleinen Schwatz mit der Kartoffelschälerin Gerde, dann geht's links rauf zu Wolfgangs Schlafzimmer. Die Inschrift über der Tür links lesen (direkt unterhalb vom steinernen Löwenkopf).



Gabriel besucht die Burg seiner Ahnen in Deutschland

Besuchen Sie nun die Kapelle rechts von der Eingangshalle und sehen sich hier gut um. Zurück in die Eingangshalle, nochmal Gerde ansprechen und Sie über »Portal Poem«, »Chapel Panels« und »Initiation Ceremony« ausfragen.

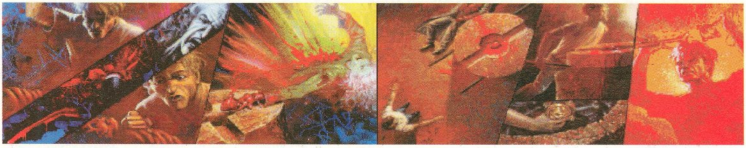
Dann mal ran an die Zeremonie: In Wolfgangs Schlafzimmer öffnet Gabriel das Fenster und benutzt den Schnee, um sich die Hände zu waschen (wie alle amerikanischen Spiele-Programmierer wissen, gibt es ist in weiten Teilen Bayerns kein fließend kaltes Wasser). Die Schere rechts von der Kommode nehmen und mit Gabriel benutzen. Daneben steht der Chamber Pot, der ebenfalls dem Inventar einverleibt wird. Mit dem »öffnen«-Icon die Schriftrolle aus dem Scroll Case nehmen und lesen.

Wieder runter zur Eingangshalle: Bei den Treppenstufen hängt ein Messer, den wir ebenso mitnehmen wie den Salzstreuer (Sehtest: befindet sich hinter Gerde unter einem Möbelstück). Jetzt nach rechts in die Kapelle marschieren und die Zeremonie einleiten: Chamber Pot auf Altar stellen, Salz mit Pot benutzen. Messer mit Gabriel benutzen, Altar mit »benutzen«-Icon anklicken. Nach erfolgtem Hinknien die Schriftrolle mit Gabriel benutzen – Tag und Zeremonie sind gelaufen, ab in die Falle.

8. Tag

Nach einem heftigen Traum erblickt Gabriel am frühen Morgen einen Schlüssel neben seinem Bett, mit dem sich die Tür zur Bibliothek öffnen läßt. Hier ist ein etwas nerviges Büchersuchen angesagt. Sie müssen der Reihe nach folgende Schmöker entdecken und kurz in ihnen lesen: »People's Republic« (Regal

GABRIEL KNIGHT



Da paßt man einen Moment nicht auf Großonkel Wolfgang auf und schon hat man den Schlamassel...

hinten, mitte), »The Primal Ones« (Regal hinten, rechts), »Ancient Roots of Africa« (Regal links), »Sun Worshippers« (Regal hinten, links), »Ancient Digs of Africa« (Regal hinten, unten rechts). Haben Sie alle fünf Schwarten abgeklappert, landet schließlich das »Snake Mound Book« in Ihrem Inventar.

Gabriel geht nun in die Eingangshalle zu Gerde und klickt mit dem Snake Mound Book auf sie. Im anschließenden Dialog »Use Mosley's Credit Card« antworten, um die Reise nach Afrika zu finanzieren. Den Rest erledigt Gerde; der Flug nach Afrika wird automatisch abgewickelt.

9. Tag

Im Startbild geht Gabriel nach hinten, um ein Höhlenlabyrinth zu betreten. Keine Panik, das sieht verwirrender aus, als es ist. Es gibt insgesamt zwölf Kammern, die Sie der Reihe nach abklappern, wenn Sie ständig in eine Richtung gehen. Die Kammern sind kreisförmig angeordnet; nach zwölf Durchgängen kommen Sie also wieder am Ausgangspunkt wieder heraus.

Im dritten Raum über dem Eingang finden Sie einen wichtigen Gegenstand, den Snake Rod. In den meisten Kammern liegen außerdem eins, zwei Tiles (Platten mit Schlangenmustern) am Boden herum. Klappern Sie jeden Raum ab und nehmen Sie alle Tiles mit. Nur zwei Exemplare lassen sich nicht aus der Wand lösen: die Platten in den Kammern 7 und 12. Zur Orientierung: Raum 7 ist derjenige mit dem schicken Steingesicht.

Um den inneren Bereich zu betreten, müssen Sie in jeder der zwölf Kammern das richtige Tile rechts an die Wand setzen. Welche Platte ist richtig? Die Anzahl der Schlangen muß der Raumnummer entsprechen! Die Kammer mit dem Steingesicht ist Raum Nr. 7; wenn Sie sich die Platte dort ansehen, werden Sie darauf sieben Schlangen erkennen. Der Raum darüber ist Raum Nr. 8 – hier müssen Sie das Tile mit acht Schlangen an der Wand befestigen. Arbeiten Sie sich so durch alle Kammern, bis in jedem Raum die Platte mit der korrespondierenden Anzahl an Schlangen befestigt ist.

Begeben Sie sich jetzt in Raum Nr. 3 und speichern Sie unbedingt den Spielstand! Nachdem man den Snake Rod durch Benutzen mit dem hiesigen Tile benutzt hat, öffnet sich in Raum Nr. 7 der Zugang zum inneren Bereich. Gleichzeitig werden allerdings die herumliegenden Mumien lebendig. Sie müssen schnell nach oben Richtung Raum 7 gehen, ohne sich dabei von den Untoten erwischen zu lassen. In der 5. Kammer lockt man den Burschen erst nach rechts, um dann unter ihm vorbeizuhuschen. In Raum 6 müssen Sie mit dem »benutzen«-Icon auf die von der Decke hängenden Gewächse klicken, um sich über das Mumien-Ensemble zu schwingen. Ist der begehrte 7. Raum schließlich erreicht, lernen Sie endlich Großonkel Wolfgang kennen. Snake Rod mit dem Tile an der Wand benutzen, um endlich den inneren Bereich zu betreten.

Sie gehen jetzt nach rechts und untersuchen den gruseligen Schlangen-Opfertisch. Vor allem die Oberfläche ansehen! Mit dem »nehmen«-Icon beide Eisenstangen von der Wand wuchten und per »benutzen« auf dem Opfertisch absetzen. Wolfgang Ritter macht den nützlichen Einwurf, daß wohl ein Herz für die Benutzung dieses Utensils unentbehrlich ist. Also gehen Sie wieder in die linke Hälfte des Raums zurück und benutzen Ihr Messer mit der Mumie. Wolfgang stirbt nebenan den Heldentod; dieser tragische Vorgang ist unvermeidbar. Nehmen Sie den Talisman aus dem Schlangentisch heraus; anschließend folgt vollautomatisch die überhastete Rückreise nach New Orleans.

10. Tag

Ah, der Buchladen! Wie lange haben wir keine gute Zeitung mehr gelesen! Weniger erbaulich ist die Lektüre des Zettels auf dem Schreibtisch von Grace. Wenigstens erweist sich Mosley als erstaunlich lebendig. In Gabriels Privatraum verwickeln sie ihn in einen Dialog. Sie fragen nach »Making a Plan«, »Mosley's Investigations«, »Grace« und »Secret Voodoo Hounfour«.

Gabriel fährt jetzt zur St. Louis Kathedrale. Im rechten Beichtraum (linke Wand!) benutzt er den Snake Rod mit dem Loch in der Wand. Überraschung! Vor Verlassen des Aufzugs unbedingt zwei Gegenstände für Mosley unter der Bank deponieren: Snake Rod und Signal Device. Wir verlassen jetzt den Lift und betreten einen Bereich, der ähnlich wie die Höhlen in Afrika aufgebaut ist: Zwölf Räume sind im Uhrzeigersinn angeordnet. Durch das Ansehen der Anzeigen über den Toren erfahren Sie, in welchem Raum Sie sich gerade befinden. Um ein Zimmer zu betreten, einfach das Key Pad neben der Tür benutzen.

Am besten klappert man diese Gegend in der folgenden Reihenfolge ab. Raum 7: Zwei Masken und Roben aufsammeln. Raum 4: Das schwarze Buch auf einem Schreibtisch untersuchen und mitnehmen. In Raum 2 hockt Dr. John. Nicht hineingehen, nur den Schlüssel am anderen Ende dieses Zimmers ansehen.

Um Dr. John herauszulocken, den Zeremonien-Raum aufsuchen. Sie erreichen ihn, indem Sie einem der Durchgänge nach rechts folgen. Mit dem »benutzen«-Icon die Trommeln anklicken und folgende Nachricht konstruieren: »Summon«, »Brother Eagle«. Mit »Exit« das Trommler-Menü verlassen und nun durch den anderen Ausgang den Zeremonien-Raum verlassen (...Sie wollen doch nicht auf halbem Weg in Dr. John stolpern?). Achtung, Zeitdruck! Schnell zu Raum Nr. 2 vorarbeiten, der jetzt ein paar Sekunden lang verwaist ist. Die Schlüsselkarte von der Wand nehmen und damit die Tür zu Raum 1 öffnen und soviel Geld einsacken, wie möglich. Um noch ein paar Punkte zu sammeln, Raum 11 aufsuchen und umgucken.

Das Finale

Jetzt wird's ernst: Öffnen Sie mit Dr. Johns Schlüsselkarte die Tür zu Raum Nr. 8. Mosley ist auch schon da . Den Talisman mit Grace benutzen, um sie aus der Starre zu erwecken. Anschließend je einen Satz Masken/Roben mit Mosley und mit Gabriel benutzen, um die Verkleidung anzulegen. Bei der anschließenden Opfer-Fete müssen Sie so lange geduldig warten, bis Tetelo/Malia mit dem Messer die gute Grace anritzen will.

Den Talisman mit Tetelo benutzen und ihn anschließend zu Mosley werfen. Sobald Tetelo Gabriel erwischt hat, greift sich dieser das kleine graue Stein-Idol vom Altar. Die Erde tut sich auf und Gabriel versucht, Malia mit dem »nehmen«-Icon heraufzuziehen. Doch eine Rettung ist unmöglich – bleibt uns also nur noch, das mickrige Schlußbild zu betrachten. **(hl)**

KOMPLETTLÖSUNG: LARRY 6

Jenseits des G-Punkts

Kein Kondom griffbereit? Kein Champagner kaltgestellt? Wir helfen Ihnen bei solchen zwischenmenschlichen Notlagen in »Leisure Suit Larry 6«...

Unser Redakteur Thomas »so lonely« Werner begab sich in die tiefsten Abgründe der sexuellen Phantasie von Al Lowe. Im Zeitalter von Aids und Sado-Maso ist solch ein Unterfangen gefährlicher als seine vorangegangenen Einsätze bei der kalifornischen Polizei oder in den Ork-durchsetzten Wäldern von Krondor.

Allgemeines

Wie bei Sierra-Adventures üblich ist es nicht immer einfach, pixelgenau die richtige Stelle anzuklicken, wenn man etwas aufheben oder manipulieren will. Lesen Sie sich zudem alle Texte gründlich durch. Ab und zu enthalten Gegenstandsbeschreibungen wertvolle Tips, die – richtig verstanden – auf den Pfad der Erkenntnis führen.

Bei Larry 6 gelten die selben Regeln wie in jeder Dorfdisco: Man muß eine Frau finden und herausfinden, wie sie am effektivsten ihres gesunden Menschenverstandes beraubt werden könnte. Larry – ganz Materialist – setzt dabei vorwiegend auf ausgefallene Geschenke. Daher ist es essentiell, alles was nicht niet- und nagelfest ist, einfach einzusammeln.

Wo finde ich geeignete Opfer?

Gammie – an der Rezeption
Rose – im Darmbehandlungsraum des Gesundheitstraktes
Burgundy – in der Bar
Shablee – im Make-Up-Lehrraum
Charlotte – im Schlammbad
Thunderbird – im Fitnessraum
Cav – in der Turnhalle (als Aerobics-Trainerin)
Merrily – an der schwimmenden Bar im Swimming-Pool
Shamara – auf dem Balkon des Penthouse

Was wollen die Frauen von mir?

Nun – auch wir wissen nicht, was das weibliche Geschlecht an Ihnen begehrenswert findet, bzw. wollen Ihnen hier nicht die grausame Wahrheit ins Gesicht sagen, von Larry hingegen verlangen sie folgendes:

Gammie – die Cellulitis-Absaugmaschine benutzen zu können
Rose – eine Blume
Burgundy – Bier
Shablee – ein neues Abendkleid
Charlotte – Batterien
Thunderbird – Handschellen
Cav – ein Treffen in der Sauna mit Larry und einer weiblichen Begleitung
Merrily – einen Schlüssel für den Bungee-Sprungturm
Shamara – eine Orchidee, einen Diamanten, eine Perle, ein Armband, eine moderne Skulptur, eine leuchtende Lampe des Wissens, Worte der Weisheit und gekühlten Champagner

Wie komme ich in mein Zimmer?

Sprechen Sie mit der Empfangsdame – die Tür kann dann mit dem erhaltenen Schlüssel geöffnet werden.

Was mache ich mit dem Telefon?

Nun – neben dem Telefon liegt unter anderem eine Telefonliste mit einer Übersicht der anwählbaren Nummern. Bei Bedarf können Sie einen Klempner oder den Servicewagen anfordern.

Wie komme ich an den dummen Schraubenschlüssel?

In der Tat ist dieses Werkzeug bei Larry 6 sehr gefragt. Gleich mehrere Rätsel lassen sich nur mit ihm »lösen«. Der Klempner ist naturgemäß in Besitz eines Schraubenschlüssels. Klauen Sie ihm diesen Gegenstand einfach von seinem Körper. Vielleicht trägt er ja noch etwas anderes mit sich herum...

Wo finde ich den Klempner?

Beim Benutzen des Waschbeckens im Badezimmer kommt zunächst nur braunes Wasser aus der Leitung. Informieren Sie den Wartungsservice telefonisch (Nummer 76) über den Schaden und verlassen kurz den Raum. Sollte der Schaden schon repariert sein, dann hilft es, einfach Toilettenpapier in den Abort zu stopfen.

Wie komme ich an Toilettenpapier?

Vom Service-Wagen, der von Zeit zu Zeit vor Ihrer Tür steht.

Aber ich sehe hier keinen Service-Wagen!

Beschweren Sie sich einfach telefonisch über fehlende Handtücher und nichtvorhandenes Toilettenpapier. Anschließend läuft man die Treppe hinunter und wieder hoch – nach der Rückkehr sollte auf dem Gang vor der Zimmertür ein Service-Wagen stehen.

Wo finde ich ein Handtuch für die Sauna?

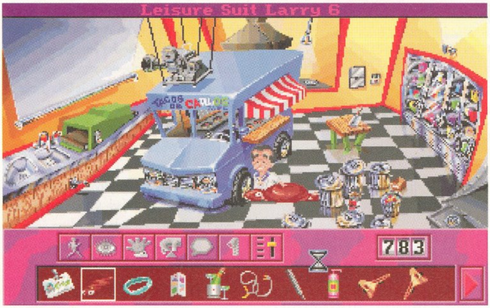
Entweder auf dem Service-Wagen oder von Gary, dem Handtuchverwalter im Gesundheitstrakt – hier müssen Sie sich jedoch zunächst in die Liste eintragen.

Wie ziehe ich das Handtuch an?

Das letzte Fach in der Umkleidekabine kann geöffnet werden. Klickt man mit dem Handtuch auf Larry, dann zieht er sich um.

Wie komme ich an ein Verhüterli?

Kondome eignen sich nicht nur zur Schwangerschaftsverhütung sondern leisten auch zur Erhaltung



der Gesundheit einen guten Dienst. Probieren Sie doch einmal die verschiedenen Telefonnummern durch!

Wie öffne ich das elektronische Schloß im Schlammbad-Raum?

Sie verbinden die Steckdose mittels des Kabels mit dem Sicherheitsschloß.

Wo finde ich ein Kabel?

Im Make-Up-Raum (Untergeschoß) befindet sich ein Kabel mit dem ein defekter Arbeitsplatz angeschlossen ist.

Wo finde ich eine Badehose für den Swimming-Pool?

Sobald die schwimmende Bar am Beckenrand in Greifweite ist, kann man diese betrachten und das Sonnenbrillenetui entwenden. Heraus nimmt man die Sonnenbrille – bei erneutem Anklicken stoßen Sie auf das Brillenputztuch. Zusammen mit der Haftcreme bastelt man sich daraus eine Badehose.

Wo ist die Haftcreme versteckt?

Begeben Sie sich auf die Rückseite des Service-Wagens, so finden Sie dort Haftcreme für Gebisse.

Was stelle ich mit dem aufblasbaren Biber an?

Nahe beim Pool finden Sie einen auflasbaren Biber. Um ihn aufzublasen begeben Sie sich in die Küche und klicken mit ihm auf einen Reifen des Fahrzeugs.

Ich benötige Streichhölzer!

In der Bar steht eine ganze Schüssel mit Zündhölzern herum!

Wie entzünde ich ein Streichholz?

Eines der hinterhältigsten Rätsel: Mit dem Reißverschluß-Icon!

Gammie

Die Cellulitis-Absaugmaschine weist mehrere Defekte auf, die allesamt repariert werden müssen. Anschließend startet man einen Probelauf (bis eine Meldung erscheint), schaltet die Maschine ab und spricht mit Gammie.

Was mache ich mit dem Kolben?

Mit Schmalz, der im Abfall der Küche gefunden werden kann, läßt sich der Kolben einschmieren.

Wie repariere ich den Schlauch?

Im Fitnessraum trainiert eine Dame an einem Bun-Shaker – mit dem Riemen läßt sich das Loch flicken. Um die Frau loszuwerden, spricht man mit Thunderbird und verläßt das Zimmer für einen Moment.

Wie reinige ich den verstopften Filter?

Mit dem Schraubenschlüssel wird der Bolzen am Tank gelöst und dieser geöffnet. Sie nehmen den Filter heraus, reinigen ihn am Spülbecken in der Küche und setzen ihn wieder ein. Der Tank muß natürlich wieder geschlossen und verschraubt werden.

Wie besorge ich Gammie die gewünschte Orange?

Im Dining Room liegt ebendiese Frucht im Eis der Salatbar versteckt.

Wie kühlt man Gammie ab?

Nichts einfacher als das! Der Waschlappen vom Service-Wagen wird beispielsweise im Badezimmer oder Pool befeuchtet und in den Kühlschrank in der Küche für einen Moment hinterlassen. Kurz verlassen Sie den Raum um mit dem kalten Stofffetzen Gammie zu erfreuen.



Und wo steht Mineralwasser herum?

Im östlichen Abschnitt des langen Flurs steht jetzt ein Tablett mit Mineralwasser bereit.

Was fange ich mit der abgesaugten Cellulitis an?

Im Sand des Strandes findet man eine Walfischöl-Lampe, mit der der Hahn im Cellulitis-Raum angeklickt wird.

Rose

Viel Spaß bei der Spezialbehandung!

Vorher jedoch erwartet Rose ein kleines Geschenk...

Wo finde ich die Blume für Rose?

In Larrys Zimmer steht eine Vase, die ein edles Gewächs enthält.

Cav

Mit der Vortänzerin im Aerobics-Raum scheint Larry ein leichtes Spiel zu haben – ob er sich zu früh gefreut hat?

Wie unterbreche ich Cav?

Klicken Sie die leere Übungsfläche an, um mitzuüben und so ein vorzeitiges Ende des Trainings herbeizuführen.

Wie komme ich an den Arbeitsausweis?

Cav trägt einen Ausweis an ihrem Körper, der sie als Hotelangestellte ausweist. Unterhalten Sie sich ein wenig mit ihr, damit nach einer Weile der Ausweis genommen werden kann!

Wen soll man mit in die Sauna nehmen?

Haben Sie schon einmal an Burgundy gedacht?

Burgundy

Lauschen Sie ihrem Gesang eine Weile und beachten Sie den tragischen Text des Liedes.

Warum hört mir Burgundy nicht zu?

Klicken Sie das Mikrophon-Kabel an, um sie zu unterbrechen.

Wo finde ich genug Bier?

Mit Cavs Ausweis gelangt man in den Personal-Campingplatz, der mittels eines Zaunes samt Tor abgesperrt ist. Im Zelt befindet sich genug Bier, um später für eine zweite Ladung zurückzukehren und Burgundy endgültig zufriedenzustellen.

Burgundy und Cav sind abgehauen!

In der Sauna ist jedoch das Armband zurückgeblieben.

Shablee

Eine besondere Überraschung erwartet Larry bei dieser Frau...

Wo finde ich ein passendes Kleid?

Burgundy läßt vor ihrem Gang zur Sauna (siehe oben) ein Kleidungsstück hinter der Bühne zurück. Zunächst dackeln Sie auf die Bühne um hinter dem Vorhang die Garderobe zu finden.



Shablee taucht nicht am Strand auf!
Haben Sie auch eine Lümmeltüte dabei?
Und am Morgen danach?
Am Strand steht noch immer der Champagner.

Charlotte

Bereiten Sie sich auf einen erneuten Schock vor!
Wo stehle ich die Batterien?
Lassen Sie sich vom Fahrer der »Tram« mitnehmen. Am Wendeplatz nahe des Campingplatzes sucht er nach Streichhölzern, die Sie natürlich bereithalten (siehe ganz oben). Nachdem er hinter dem Zaun verschwunden ist, öffnet man die Motorhaube und lockert mit dem Schraubenschlüssel ein Kabel. Die Haube wird geschlossen, der Fahrer erscheint und freut sich über ihre Hilfe bei der Reparatur. Sie halten die Taschenlampe und entnehmen die Batterien, bevor sie die Lichtquelle brav wieder zurückgeben.
Was mache ich nach der Erfahrung im Elektroschock-Raum?
Die Perle auf dem Boden sollte nicht übersehen werden!

Thunderbird

Eine wahrhaft fesselnde Bekanntschaft...
Wer hat Handschellen?
Dem Wachmann im Wachhäuschen vor dem Hotel baumeln Handschellen vom Gürtel.
Wie lenke ich den Wächter ab?
Im Raum mit den Schlammbädern werden die Blumentöpfe von der Treppe entfernt und die Kamera mit dem Schraubenschlüssel in die Richtung der Damendusche gedreht. Jetzt ist es möglich, dem Wachmann die Handschellen abzunehmen.
Wo ist Thunderbirds Zimmer?
Am linken Gang liegt die Tür zu Thunderbirds Reich.
Was stelle ich mit dem Hundehalsband an?
Das Anklicken mit der Hand fördert einen Diamanten zu Tage.

Merrily

Im Swimmingpool hat sie an der Bar ihre Zelte aufgeschlagen und wartet auf einen schwindelfreien Mann.
Wie fange ich ein Gespräch mit ihr an?
Klicken Sie mit der Hand den Biberschwanz an, um einen Drink zu bestellen.
Die Bedienung verlangt nach einer Identifizierung!
Der Zimmerschlüssel reicht, um die Drinks zu erhalten.
Wie komme ich an einen Bungeeturm-Schlüssel?
Vom Service-Wagen wird ein Stück Seife geklaut, am Schwimmbecken die Badehose angezogen, vom Bademeister der Sprungturmschlüssel geborgt, der Sprungturm bestiegen und dort ein Schlüsselabdruck in die Seife gedrückt. Larry stürzt sich in die Tiefe, gibt den Schlüssel zurück und fischt sich aus der Quick-Checkout-Box links neben dem Empfangsschalter einen weiteren Schlüssel. Dieser wird mit der Feile nach dem Seifenabdruck zurechtgeschliffen.
Wie komme ich an eine Feile?
Vom Klempner!
Wie nähere ich mich Merrily?
Klicken Sie, insofern auf dem Sprungturm angelangt, mehrmals mit dem Hand- und Reißverschluß-Icon auf Merrily, ziehen anschließend zunächst sich selbst mit dem Reißverschluß aus und versuchen dies anschließend bei ihr. Immerhin erhält man so die Worte der Weisheit.

Shamara

Auf zu einem letzten Versuch... Ob Larry nun endlich Erfolg mit seiner Masche haben wird ?
Wie gelange ich zu Shamara?
In der Küche befindet sich ein Speiseaufzug, der mit den Knöpfen rechts bedient wird.
Wie kühle ich den Champagner?
Mit der Eismaschine neben ihrem Zimmer.

(tw)

KLEIN & FEIN

Jurassic Park

Michael Stock aus Dörentrup versorgte uns mit den Levelcodes und kleinen Tips zu Oceans Dinosaurier-Spiel.

ORT	LEVEL-NR.	SAVE-CODE
Tyrannosaurier-Gehege	1	-
Triceratops-Gehege	2	B14A57E8
Stegosaurus-Gehege	3	3B5FB7E8
Callimius-Gehege	4	0377D7E8
Sicherheitsterminal	5	-
Brachiosaurus-Gehege	6	607AF7E8
Besucherzentrum	7	EB8FD7E8
Versorgungsbunker	8	8B8FF7E8
Stromschalter (an)	9	AB9017E8
Nach Höhle (Nachtsicht)	10	4B9037E8

Von dort an gibt es leider keine Codes mehr. In den nächsten drei Höhlen bzw. Etagen muß man nur von Fahrstuhl zu Fahrstuhl laufen, um die nächste Ebene zu erreichen. Das ist zu schaffen, wenn man den Raptoren keine Beachtung schenkt und sich nur auf die kleine Karte konzentriert. Im ganzen Spiel gibt es ein Prinzip: Wird etwas gesucht, dann liegt es ganz bestimmt am weitesten vom Startpunkt entfernt (Stromschalter, Nachtsichtgerät, Mädchen in Kanalisation). Noch ein kleiner Zusatztip: Der T.Rex in Level 4 kann ausgetrickst werden. Man sammelt die Leuchtkörper auf und stellt sich ihm entgegen. Taucht er auf, dann wirft man eine Patrone und läuft – nachdem er stillsteht – an ihm vorbei. Der Saurier verfolgt Sie nun erneut. Nun wirft man sooft eine Patrone, bis der linke Bildschirmrand erreicht ist.

Rebel Assault

Von Thomas Wolf aus Ramspau trudelten die Levelcodes zu Rebel Assault ein:

LEVEL	EASY	NORMAL	HARD
1	FALCON	BIGGS	ACKBAR
2	ANOAT	KAIBURR	FORNAX
3	YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
4	BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
5	GREEDO	MIMBAN	ORGANA

Wing Commander Academy

Aus dem schönen Köln am Rhein erreichte uns ein kleiner Tip von Willi Kurz, der mit NHL-Hockey entlohnt wird:

Wenn man das Spiel mit WCA ERTS (auf Großschreibung achten!) startet, kann man mit ALT-ENTF sämtliche Katzen einzeln zerstören. ALT-EINF putzt gleich sämtliche Kilrathis in der näheren Umgebung aus dem Weltall.

Frontier – Elite II

Franz Eichstädter aus Kehlheim entdeckte folgenden Trick und erhält dafür den Chessmaster 4000:

Man nimmt am Schwarzen Brett den Auftrag für eine Überfahrt an und wechselt anschließend in die Schiffswerft (neue und aufbereitete Schiffe). Jetzt kaufen Sie ein Schiff, das weniger kostet als das eigene. Dieses Vorhaben wird zwar vom Computer abgelehnt, da Sie noch Überfahrt-Passagiere an Bord haben, der Differenzbetrag wird aber trotzdem gutgeschrieben – auch bei zigfacher Wiederholung. D.h. in kürzester Zeit kann man seinen Kontostand auf eine immense Höhe anwachsen lassen.

War in the Gulf

Silvan Tatovsky schreckten auch brennende Ölquellen nicht – zumal er etwas interessantes herausfand: Man tippt im Spielstand-Bildschirm statt des eigenen Namens einfach »Let Me Cheat« ein und klickt anschließend auf den »Reset«-Button (im Spiel, nicht am Rechner!). Als Zeichen für die Aktivierung dieses Cheats sinkt die Zahl neben »Losses« um eins. Nach diesem Vorgang steht dem Spieler die ganze Landkarte als Missionsgebiet zur Verfügung. Außerdem kann man durch gleichzeitiges Drücken der Tasten »Alt« und »W« sofort jede Schlacht gewinnen.

Silver Ball

Peter Schäfer aus Wiesbaden erhält für folgenden Trick ein Wunschspiel:

Wenn man im Spiel erst die ESC-Taste drückt, dann b und schließlich n, erscheint ein Extraball. Der Originalball bleibt an der Anfangsposition liegen bzw. springt dorthin zurück.

Zool

Ein Trick von Karl Barton aus Braunschweig: Wenn man im Hauptmenü auf die Musik-Option geht und »Streetlampe« eingibt, kann man mit den Tasten folgendes anstellen:

+ ein Level weiter
- ein Level zurück
1 Unverwundbarkeit
2 Die Zeit ablaufen lassen

Privateer

Unter den zahlreichen Privateer-Tips, mit denen wir in den letzten Wochen eingedeckt wurden, haben wir eine kleine Auswahl herausgefischt...

Steffen Seidler aus Reutlingen: Hat man Schmuggelware an Bord und will Probleme mit der Miliz vermeiden, sollte man bei einem Funkkontakt sofort die Taste »N« für Navigation drücken, den gewünschten Punkt anwählen und ganz schnell hintereinander die Taste »A« (Autopilot) benutzen. So entgehen Sie den Scannern der Miliz.

Ein Asteroidenfeld durchquert man mit Vollgas (Nachbrenner), wobei Sie konstant die Richtung durch schnelle Joystickbewegungen nach oben und unten ändern. Als Folge trifft meist kein Asteroid mehr.

Befindet sich bei einem Auftrag der Feind in einem solchen Asteroidenfeld, lockt man ihn von außerhalb durch wiederholte Beschimpfungen heraus und kann ihn dann mühelos ins Visier nehmen.

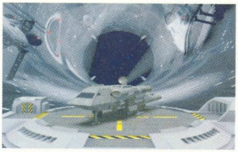
Kai Rempe aus Hameln: Die Kilrathis bereiten Schwierigkeiten ? Dann sollten Sie den Kilrathi zunächst mit »L« auflocken, anschließend die Tastenfolge »C» für Kommunikation und »3« (eine Beleidigung) schnell (wirklich schnell!) sooft hintereinander drücken, bis der aufgelockte Kilrathi von Scanner als Freund (blau) erkannt wird. Ein Kamekh wird erst dann zum Freund, wenn alle anderen umgebenden Kilrathis vom Scanner als Freund erfasst worden sind. Wenn noch kein Geld für farbcodierte Scanner vorhanden sein sollte, hört man ab und zu mit dem »C – 3«-Gedrücke auf und achtet auf den Kommunikationsschirm.

Oliver Reséguier aus Jever: Man kann einen kleinen Programmfehler ausnutzen, um nicht bei angenommenen Handelsmissionen unter Frachtraummangel zu leiden. Zunächst kaufen Sie Güter bis der Frachtraum voll ist und nehmen dann noch zusätzlich Handelsmissionen an. Im Cargo Manifest stehen dann zwar weit mehr Einheiten, als eigentlich untergebracht werden könnten, aber man bekommt trotzdem sein Geld nach Abschluß des Auftrags.

Thomas Kropf aus Langen: Hinter der Datei TABTNE.VDA verbirgt sich ein kleines Textadventure, das jedoch nicht direkt gestartet werden kann. Zunächst muß die Datei TABTNE.VDA in ein neu angelegtes leeres verzeichnis kopiert und in ADVENT.BAT umbenannt werden. Jetzt rufen Sie das Programm zunächst mit ADVENT SETUP auf – später genügt es, lediglich ADVENT einzugeben.

Olaf Waltersdorf aus Rösrath:

Sie wollen ein größeres Raumschiff? Mehr Geld? Alle Missionen ohne einen Hauch von Gefahr erledigen? Dann benutzen Sie einen HEX-Editor bei Ihren *.sav Dateien. Die zu ändernden Stellen befinden sich je



nach aktiven Missionen an einem anderen Ort:
Bei 0 aktiven Missionen sind es die Stellen HEX 00028 und 0002A.
Bei 1 aktiven Missionen sind es die Stellen HEX 00030 und 00032.
Bei 2 aktiven Missionen sind es die Stellen HEX 00038 und 0003A.
Bei 3 aktiven Missionen sind es die Stellen HEX 00040 und 00042.

Dabei steht die erste HEX Stelle für den verwendeten Schiffstyp:
00 für Taurus
01 für Orion
02 für Centurion
03 für Galaxy

Um mehr Geld zu bekommen, ohne das das Programm Ihnen das Leben zur Hölle macht,sollten Sie folgendermaßen vorgehen:

1. Centurion "machen" (HEX-Editor)
2. Orion kaufen (bei Ship Dealer)
3. Abspeichern (Spiel verlassen)
4. Aus Orion wieder Centurion "machen"
5. Weitermachen ab Punkt 2

So kriegen Sie jedesmal 125000 Credits gutgeschrieben.
Die zweite HEX Stelle steht für den aktuellen Aufenthaltsort. Gefahrlos alle Missionen erfüllen können Sie folgendermaßen:

1. Mission annehmen
2. Abspeichern (Spiel verlassen)
3. Aufenthaltsort ändern.

So können Sie auch Schmuggeln, ohne angegriffen zu werden, ja
sogar ohne zu fliegen !
Die Werte der Planeten können Sie dieser Tabelle entnehmen:

System	Planet	Typ	HEX
Aldebran	Matahari	Pleasure	19
Auriga	Beaconsfield	Refinery	04
Auriga	Elysia	Agricul.	0B
Capella	—	Pirates	08
Castor	Romulus	Mining	2D
DN-N1921	N 1912-1	Pleasure	1E
Hind's Variable N.	Meadow	Refinery	1A
Hind's Variable N.	Oresville	Agricul.	26
Hyades	Charon	Mining	07
Junction	Burton	Agricul.	06
Junction	Speke	Pleasure	32
Junction	Victoria	Agricul.	38
KM252	—	Pirates	31
Lisacc	Lisacc	Mining	15
Manchester	Thisbury	Refinery	34
Manchester	Wickerton	Refinery	3A
Midgard	Heimdel	Agricul.	10
ND-57	New Reno	Pleasure	22
New Caledonia	Edinburgh	Refinery	09
New Caledonia	Glasgow	Refinery	0D
Newcastle	Liverpool	Refinery	16
New Constantinople	Edam	Agricul.	0A
New Constantinople	New Const.	Base	1F
New Detroit	New Detroit	Base	20
Nexus	Macabee	Mining	17
Nitir	Nitir	Agricul.	23
Oxford	Oxford	Base	27
Padre	Magdalina	Pleasure	18
Palan	Basra	Refinery	03
Palan	Palan	Agricul.	28
Pentonville	—	Pirates	24
Perry	Anapolis	Refinery	01
Perry	Perry Naval	Base	29
Pollux	Remus	Refinery	2A
Prosepe	Savatov	Mining	2F
Pyrenees	Basque	Mining	02
Pyrenees	New Iberia	Agricul.	21
Ragnarok	Mjolnar	Agricul.	1C
Raxis	Gracchus	Refinery	0E
Raxis	Trinsic	Agricul.	35
Regallis	Kronecker	Mining	14
Rikel	Siva	Agricul.	30
Rikel	Vishnu	Mining	39
Rygannon	Rygannon	Mining	2E
Saxtogue	Olympus	Pleasure	25
Shangri-La	Erewhon	Plesure	0C
Sherwood	—	Pirates	36
Surtur	Surtur	Agricul.	33
Telar	—	Pirates	1B
Tingerhoff	Bodensee	Agricul.	05
Tingerhoff	Munchen	Refinery	1D
Troy	Achilles	Mining	00
Troy	Hector	Mining	0F
Troy	Helen	Agricul.	11
Valhalla	Valkyrie	Mining	37
Varnus	Rodin	Agricul.	2C
Varnus	Rilke	Refinery	2B
XXN-1927	Jalson	Pleasure	12
XXN-1927	Joplin	Refinery	13

(tw)

An alle Spiele-Freaks! Das neue POWER PLAY ist da!



Das meistverkaufte Computerspiele- und Videospiele-Magazin

Jeden Monat ausführliche und kritische Tests von aktuellen Spielen, Informationen über kommende Highlights, Lösungen für schwer zu knackende Fälle durch "Tips&Tricks" zum Herausnehmen und Sammeln.

Das neue POWER PLAY ab sofort bei Eurem Händler!

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts)
Gastautor:
Anatol Locker (al)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha
Comanche-Artwork: © Softgold/Novalogic
Peter-Gabriel-Bild: © Peter Gabriel, Ltd.

FOTOGRAFIE
Heinz Harcuba

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 240 132 50, Fax: (089) 240 132 15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M.: Kontonr. 23043-608
Bayerische Vereinsbank Markt Schwaben, BLZ 700 202 70, Kontonr. 478 344 49
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/2 40 13 -2 22, Fax: 089/2 40 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich

KOMPLETTLÖSUNG:

DRACULA UNLEASHED

Horror auf dem CD-ROM – wir wissen, wie Sie die Blutsauger-geschichte überstehen.

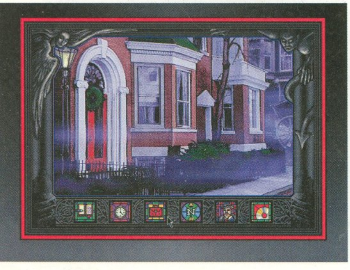
Ohne Blut lebt es sich schlecht – das dachte wohl auch Carsten Busch und löste das CD-ROM-Adventure »Dracula Unleashed«. Sein Wunschspiel geht ihm dieser Tage zu.

Die Reihenfolge der Ortsbesuche muß übrigens nicht, sollte aber aufgrund der sonst erfolgenden Zeitverschiebung eingehalten werden.

1. Tag – Donnerstag, 28.12.

Nach der Ankunft und Aufnahme in den Hades-Club erfährt man, daß Andrew Bowen – der Vater der Verlobten – an einer Herzattacke verblichen ist. Sofort begeben Sie sich zu Annisette. In der Hand des Verstorbenen liegt ein Stück Stoff. Zurück im Club schnappt man auf, daß Devlin Goldacre nicht gerade glücklich über die Clubmitgliedschaft ist. Erst einmal besuchen Sie Arthur Holmwood, wo Sie die Adresse von Jonathan Harker in Erfahrung bringen. Daraufhin kaufen Sie die neueste Zeitung und entnehmen aus ihr die Anschrift des Saucy Jack Pub. Bei Jonathan Harker wundert man sich über die Art, wie die Todesnachricht aufgenommen wird, und erhält die Adresse von Harkers Büro. Nun geht es nach 10.00 Uhr vormittags ab in den Saucy Jack Pub. Hier lauscht man der Geschichte über die Bloofer Lady und erfährt die Adresse eines Buchladens. Anschließend schicken Sie ein Telegramm an Vater Janos in Rumänien, indem seine Adresskarte am Telegraphenamt benutzt wird.

Im Buchladen gibt es ein Buch über die Bloofer Lady, in der die Anschrift des ehemaligen Besitzers verzeichnet ist. Bei Dr. Sewer wird man zunächst vertröstet, erhält jedoch eine Schlagwaffe. Gegen 15.00 besuchen Sie Regina Holmwood erneut und erhalten ein Paket für Quincey Harker. Man fährt in das Büro von Jonathan Harker und benutzt das Paket, woraufhin J.Harker ein Kreuz herausrückt. Dieses wird Annisette überbracht und verhindert ein frühzeitiges Ende. Von Juliet gibt es eine Rose. Nach 21.00 Uhr liest man zuhause das Telegramm von Vater Janos und steckt das Bowie-Messer ein. Noch ein kleiner Abstecher zur Irrenanstalt, Sie erneut auf morgen vertröstet werden. Zurück im eigenen Haus schlafen Sie eine Weile.



2. Tag – Freitag, 29.Dezember

Nach dem Aufwachen (ca 4.00 Uhr) begeben Sie sich zum Buchladen und erfahren eine wichtige Information. Um 7.00 Uhr steht ein Besuch bei Annisette an – leider geht es Juliet schlechter. Im Hades-Club erhält man von Devlin eine Münze. Ein Gespräch bei den Holmwoods sollte weiterhelfen. Am Zeitungsstand erfahren Sie aus der Zeitung von der Beerdigung von A.Bowen und die Adresse des Friedhofs. Gegen Mittag besucht man Dr. Sewer in der Irrenanstalt und erhält die Anschrift von Abraham van Helsing. Sowohl an van Helsing an auch an Vater Janos wird ein Telegramm abgeschickt, indem Sie beim Amt die jeweilige Adresse benutzen. In der Bücherei findet man die Anschrift der Universität von London heraus, bei der die Münze und der Stoffetzen untersucht werden (beim Eintreten benutzen). Im Büro von Harker wird das Messer eingesetzt. Danach fahren Sie zu Harkers Privathaus, benutzen die Rose, woraufhin sich Mina für den nächsten Tag nach der Beerdigung mit Ihnen verabredet. Im Pub macht man eine weitere seltsame Erfahrung.

Nach 20.00 Uhr befindet sich in der Privatwohnung der Harkers van Helsing, der die Wahrheit über den Tod von Quincy berichtet. Zusammen mit ihm geht es zu Juliet (Annisette), wo van Helsing das Zimmer mit Knoblauch sichert und man von ihr einen Brief für Devlin in die Hand gedrückt bekommt. Nachdem van Helsing als Lebensretter fungierte, fährt man gegen 22.30 in den Club und übergibt den Brief an Devlin. Daraufhin erhalten Sie einen Schlüssel für den Buchladen, benutzen ihn auch dort und finden ein Manuskript in fremder Sprache. Zu Hause liest man das Telegramm von Vater Janos und geht schlafen.

3. Tag – Samstag, 30.Dezember

Um 7.00 Uhr besucht man Annisette, kauft anschließend die neueste Zeitung und begibt sich zu Alfred Horner in der Bücherei. Jetzt ist es fast 10 Uhr – Zeit, den Friedhof aufzusuchen und der Beerdigung beizuwohnen. In der Irrenanstalt hingegen setzen Sie anschließend die Schlagwaffe ein und rettet van Helsing das Leben. Das Manuskript wird in der Universität untersucht und ein Abstecher in den Saucy Jack Pub unternommen, wo das Manuskript erneut eingesetzt wird. Zu Hause liegt ein Telegramm von Briarcliffe und das Stoffstück erhalten Sie zurück. Dieses wird im Hades-Club eingesetzt, woraufhin sich der Besitzer entlarvt. Nach 18.00 begibt man sich zu Harkers Privathaus, benutzt das Manuskript, um alle von Draculas Anwesenheit zu überzeugen. Nachdem van Helsing wieder als Retter wirkt und Sie eine Pflanze bekommen, fahren Sie zu Annisette, schlafen ein und lassen Juliet sterben. Jetzt ist es 7.00 Uhr – der entscheidende Tag beginnt.

4. Tag – Sonntag, 31.Dezember

Zunächst geht es zu Devlin in den Club. Die Dinge spitzen sich zu... An der Universität bekommen Sie ein Schlüsselpaar, bei Harkers Privathaus von Mina ein Kreuz. Vormittags unterhält man sich mit Regina Holmwood, fährt um 12 Uhr zum Friedhof, um Juliets Beerdigung beizuwohnen. Schnell begeben Sie sich nun zum brennenden Irrenhaus und finden einen Hammer und einen Pflock. Die neueste Zeitung wird erworben und nach 15.00 Uhr im Hades-Club eine Kammer entdeckt. Daraufhin geht ein Telegramm an Vater Janos hinaus. Noch vor 18.00 Uhr treffen sich alle bei Annisette. Unbedingt müssen Sie vor 20.00 Uhr zum Friedhof und benutzen den Hammer. Nun ruht Juliets Seele in ewigem Frieden.

Zurück bei Annisette erfährt man grauenhaftes. In der eigenen Wohnung lesen Sie ein Telegramm von Briarcliffe und erfahren, wie Dracula es schaffte, zurückzukommen. Im Saucy Pub gibt es einen Hinweis, daß mit dem Hades-Club etwas nicht stimmt. Bei Annisette treten Sie Dracula gegenüber und eilen anschließend zur Wohnung der Harkers. Die Entscheidung naht. Man fährt zu Regina Holmwood und stellt sich schließlich Dracula im Hades-Club (nach Mitternacht) mit dem Kreuz, da er sonst eine Herzoperation an Ihnen durchführt. Der Sieg über die Mächte der Finsternis darf nun genossen werden... (tw)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Wer A sagt...

Ich besitze einen 386SX mit einem 3,5-Zoll- und einem 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk. Das erstere ist bei mir Laufwerk A, das andere B. Dazu folgendes Problem:
Wegen eines Shareware-Formatierprogramms möchte ich die Laufwerke wechseln. Ich habe das CMOS-Setup aufgerufen und die Laufwerke andersherum gestellt (A = 1,2 MByte, B = 1,44 MByte). Wenn ich jetzt Laufwerk A anspreche, reagiert trotzdem das 3,5-Zoll-Drive. Wenn ich aber eine Diskette in dieses Laufwerk schiebe, meldet es einen Lesefehler. Was soll ich nur tun?
(Christian Auel, Lohfelden)

Leider funktioniert das Floppy-wechsel'-Dich so einfach nicht. Das Kabel, das vom Floppycontroller zu den beiden Laufwerken führt, weist nämlich zwischen dem ersten und zweiten Drive ein paar umgedrehte Steuerleitungen auf. Das heißt: das Laufwerk an dem einen Anschluß ist anders mit der Controllersteckkarte verbunden als das Zweite. Das Diskettenlaufwerk am äußersten Anschluß ist fürs BIOS immer »A« das dem Controller am nächsten liegende immer »B« Mit einem Tausch der CMOS-Werte im Setup geben Sie daher nur die falschen Laufwerkstypen an (ändern aber an der physikalischen Anordnung nichts). Dies führt zwangsläufig zu Lesefehlern auf beiden Floppies – also Hände weg davon. Viel einfacher geht's meist per Software, sofern Ihr Utility nicht zu tief ins DOS eindringt. Der Befehl
SUBST A: B:\
lenkt zum Beispiel alle Zugriffe auf Laufwerk A: zum Laufwerk B:, während
SUBST B: A:\
das Umgekehrte bewirkt. Beide Befehle zugleich (also A und B komplett vertauschen) funktioniert damit aber leider nicht.

Manche mögen's gemütlich

Seit kurzem tritt bei mir ein seltsames Problem auf, und zwar ab dem Zeitpunkt, an dem der PC in ein geräumiges Tower-Gehäuse umgezogen ist. Die Festplatte habe ich dabei neu formatiert und DOS 5.02 installiert. Wenn ich nach dem Einschalten direkt die Taktfrequenz hochschraube (12 MHz), dann stürzt der PC nach zirka 30 Sekunden ab mit der Meldung: PARITY ERROR – SYSTEM HALTED
Wenn ich allerdings erst nach zirka 15 bis 20 Minuten die Taktfrequenz erhöhe, dann läuft alles normal. Können Sie mir erklären, warum der PC einfach so abstürzt? Was kann ich dagegen tun? ***(Roman Brosowski, Ormesheim)***

Der Haupttakt Ihres Computers beeinflußt allem Anschein nach unmittelbar den sogenannten Bustakt. Das ist die Taktfrequenz, die an allen Steckkarten anliegt. Eine Ihrer Steckkarten ist (unter anderem) für die Steuerung der Festplatte zuständig. ISA-Steckkarten (XT/AT-Bus) sind aber nur ausgelegt auf eine maximale Taktfrequenz von 8,33 Megahertz. Manche verkraften mehr, doch gerade Festplattencontroller reagieren sehr allergisch auf Taktfrequenzerhöhungen in Regionen von 10 bis 16 MHz.
Ihre Controller/Festplatten-Kombination läuft höchstwahrscheinlich bei 12 MHz im absoluten Grenzbereich und hat im alten Gehäuse zufällig noch reibungslos funktioniert. War die Platte waagerecht statt senkrecht eingebaut (und umgekehrt)? Vielleicht war es da auch etwas wärmer, denn offensichtlich stabilisiert sich die labile Festplatten-Funktion, sobald sich Controller und/oder Harddisk erwärmt haben.
Das ist aber natürlich keine befriedigende Dauerlösung. Versuchen Sie im CMOS-BIOS-Setup Ihres Rechners den Bustakt zu korrigieren. Bei Computern mit 25 MHz Taktfrequenz müssen Sie bei dem Parameter »AT-Bus Clock« zum Beispiel einen Teilfaktor von 3 einstellen. Das heißt, daß der Takt an den Steckplätzen ein Drittel des Prozessor/Systemtakts (25 MHz/3 = 8,33 MHz) sein soll.
Eine andere Ursache für das seltsame Verhalten Ihres Rechners kann aber auch die Neuformatierung der Festplatte sein. Kontrollieren Sie mal, ob im CMOS-Setup tatsächlich die richtigen Zylinder/Kopf/Sektor-Werte Ihrer Harddisk eingetragen sind. Partitionieren (mit FDISK) und formatieren Sie anschließend die Platte in jedem Fall nochmal neu. Dazu müssen Sie MS-DOS von Diskette booten, FDISK ausführen und anschließend den Befehl
FORMAT C: /S
eingeben. Natürlich sollten Sie vorher alle Daten sichern, die sich auf der Platte befinden – nachher ist garantiert nichts mehr drauf. Schließlich installieren Sie wie gewohnt MS-DOS und testen, ob der seltsame Absturz immer noch auftritt.

Straßenschlacht mit Soundeffekten

Sie schreiben in der Ausgabe 12/93, daß ein Leser dem Spiel »Street Fighter 2« keine Digisound-Effekte entlocken kann. Ich vermute, daß er eine Stereo-Soundkarte benutzt (zum Beispiel die Soundblaster Pro oder Soundblaster 16). Dem Spiel liegt tatsächlich nur ein Treiber für die Mono-Soundkartenvarianten bei. Zur Lösung des Problems müssen Sie den CT-Voice-Treiber vom Soundblaster-Verzeichnis in das Directory von Street Fighter 2 kopieren, den alten Treiber löschen und den CT-Voice-Treiber in SBDriver umbenennen. Die Namensänderung erledigt folgender Befehl:
REN CT-VOICE.DRV SBDRIVE.DRV
Nun können Sie endlich die Sprachausgabe sowie die Kampfsounds genießen. ***(Dominik Jais, Nördlingen)***

Danke für den Hinweis. Wem Street Fighter also arg stimmlos vorkommt, der sollte mal Dominiks Tip ausprobieren.

Tips & Tricks

Der fast normale Turbo-Wahnsinn

Ich bin seit kurzem stolzer Besitzer eines 486DX-33 mit VESA Local Bus. Mein Rechenwerk wurde zwar von kundiger Hand (Escom) zusammengeschraubt, enthält aber nun leider kein allzu detailliertes Handbuch zum Lösen des folgenden Problems.

Beim Booten meines Rechners werde ich urplötzlich gefragt, ob ich Turbo-Mode, Fast-Mode oder Normal-Mode einstellen möchte. Jeder will natürlich einen möglichst schnellen Rechner, also habe ich den Turbo-Mode aktiviert. Doch Tücke: »Turbo«entpuppte sich als der behäbigste der drei Modi. Im Gesamtleistungsindex von PC Tools »SysInfo« (SI) schneidet der Fast-Mode am besten und besagter Turbo-Mode am schlechtesten ab. »Escom murmelte etwas von »Local Bus«und »externem BIOS« Was ist das, und wie beeinflussen diese drei Einstellmöglichkeiten die Computer-Geschwindigkeit? ***(Thilo Berner)***

Des Rätsels Lösung ist recht einfach. Die drei Einstellungs-Varianten (Fast, Normal, Turbo) beziehen sich nicht auf die Prozessorleistung, sondern allein auf die Betriebsart des Festplatten-Controllers. Da dieser bei Ihrem PC in Local-Bus-Technik gefertigt ist, kann er die Daten vom Computer schneller zur Festplatte und zurück schaufeln wie ein »normaler« AT-Bus-Controller. Kann, wohlgemerkt – muß aber nicht. Die Daten können in gewohnter 16-Bit-Technik übertragen werden (Normal Mode), im flotteren 32-Bit-Verfahren (Fast Mode) oder im noch schnelleren 32-Bit/Multi-Command-Modus (Turbo Mode).

Der Turbo Mode ist aber nur dann wirklich der rasanteste, wenn auch die Festplatte mitspielt. Sprich, wenn sie den Multi-Command-Modus beherrscht (die Platte empfängt mehrere Befehle hintereinander und führt diese in der optimalen Reihenfolge aus). Kann sie das nicht, dann ist der Turbo-Mode mitunter (wie in Ihrem Fall) sogar noch langsamer als der Normal-Mode. Sie müssen also tatsächlich alle drei Modi ausprobieren und jedes mal die Festplattengeschwindigkeit messen, um die für Ihr System optimale Einstellung zu ermitteln.

Die Einstellung erfolgt entweder direkt interaktiv beim Booten (das ist das einfachste), oder muß von Ihnen manuell als Parameter an den Controller-Treiber-Aufruf in die CONFIG.SYS eingetragen werden. Wie das geht, steht entweder im Controller-Handbuch oder in einer README-Datei, die sich auf der Treiberdiskette befinden sollte.

Optische Täuschung

Vor kurzem habe ich mir einen gebrauchten PC von privat gekauft. Nach Aussage des Vorbesitzers handelt es sich dabei um einen 486DX2 mit 50 MHz Taktfrequenz. Erst als ich das gute Stück zuhause in Ruhe bewunderte, fiel mir die (normalerweise von einer Klappe verdeckte) Leuchtanzeige auf, die deutlich eine »25« zeigt.

Bedeutet das, daß mich der Vorbesitzer angelogen und mir statt des nicht gerade billigen 50 MHz-PC einen 25-MHz-Rechner angedreht hat? Wie kann ich erkennen, was in dem Gerät wirklich steckt? ***(Paul Krause, Hannover)***

Lassen Sie sich durch die Leuchtanzeige zunächst mal noch nicht aus der Ruhe bringen. Diese Anzeige hat mit der tatsächlichen Taktfrequenz des Computers nicht das geringste zu tun. Es handelt sich dabei lediglich um einen technischen Schnickschnack, der die Power eines PC-Systems visualisieren soll (vergleichbar mit »Turbo«- oder »16V«-Aufklebern bei Autos). Über Steckbrücken kann jeder halbwegs begabte Bastler nach dem Öffnen des Gehäuses utopische Phantasiewerte einstellen.

In Ihrem Fall ist zu vermuten, daß der Vorbesitzer irgendwann tatsächlich mal einen 25-MHz-Prozessor in seinem Computer stecken hatte. Durch eine Overdrive-CPU oder einen Prozessor/Mainboardtausch hat er dann seinen Computer auf 50 MHz aufgerüstet. Dabei fehlte es ihm aber an Zeit, Lust oder Erfahrung, auch das Leuchtdioden-Display von »25« auf »50« umzustellen. Deswegen läuft der Rechner aber keinen Deut langsamer und wird im Zweifelsfall auch nicht so gerne geklaut...

Wenn Sie sichergehen wollen, daß in Ihrem PC tatsächlich ein 486DX2 mit 50 MHz arbeitet, dann sollten Sie ein Diagnose-Programm (zum Beispiel »CheckIt«) starten, das detailliert über den Prozessortyp sowie die tatsächliche Taktfrequenz Auskunft gibt (keine Relativwerte).

Es spukt im Computer

Als meine alte Festplatte aus allen Nähten zu platzen drohte, habe ich sie kurzerhand eigenhändig durch eine neue ersetzt, die doppelt so viele Bytes faßt. Obwohl sie einwandfrei zu laufen scheint, muß sie aber doch einen Defekt haben. Alle paar Minuten gibt sie ein deutlich zu hörendes »Grrrrrd!« von sich – auch wenn ich gar nicht auf die Platte zugreife und weder Windows noch Smartdrive geladen sind. Was kann das sein? Soll ich die Platte umtauschen (noch ist Garantie drauf)? ***(Peter Lindner, Augsburg)***

Lassen Sie das gute Stück ruhig eingebaut. Das Geheimnis dieses (rund eine Sekunde dauernden) Surrens liegt darin, daß sich vor allem Festplatten mit großer Kapazität im Betrieb recht heftig erwärmen und sich Gehäuse, Platten und Kopfarme unterschiedlich stark ausdehnen. Deshalb muß sich jede Festplatte nach einer gewissen Zeit neu justieren, um jede Spur exakt und schnell anfahren zu können. Diese Automatik-Justage heißt »Rekalibrierung«und ist bei manchen Festplatten deutlich, bei anderen weniger deutlich vernehmbar. Deshalb ist Ihnen dieser Vorgang bei Ihrer alten Harddisk vermutlich nie aufgefallen. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Großes Geschrei um Elite II

Was ist das? Eine schlechte Grafik-Demo? Wenn ich Euren Test eher gelesen hätte, wäre das Spiel nicht mein und ich hätte jetzt noch das Geld! Ansonsten leihe ich mir immer ein Spiel aus und teste es, aber nach einer Bewertung von 90 Prozent in einem anderen Magazin...
So vernichtet man eine Legende. Die Grafik und der Sound sind sekundär, der Spaß entscheidet – und genau der fehlt! Ich bin ohne Ende enttäuscht; durch die Steuerung und den Über-Realismus ist es unspielbar! **(Oliver Augustin, kein näherer Absender zierte sein Schreiben)**

Was macht man, wenn der Nachfolger des wirklich unterhaltsamen Spiels Elite beim Software-Händler im Regal steht und Eure Dezember-Ausgabe noch nicht erschienen ist? »Allzuviel kann da wohl nicht schiefgehen« dachte ich und kaufte mir das Programm. Nach einiger Zeit des Spielens war dann die Frage, zu welchem Urteil über Frontier Ihr wohl kommt, wesentlich spannender als das Suchen von Informationen über »Veronica O'Rourke« u.ä. Besonders gefreut habe ich mich daher über die jämmerlichen 53 Prozent und den dazugehörigen Testbericht, der fast alle Punkte aufzählt, über die auch ich mich geärgert habe.
Ist man geneigt, die Spieleschachtel angesichts der dämlichen Handbuchabfragen an die Wand zu schmeißen (so sollte man bei Wörtern, die mit Z anfangen, wohl besser Y eingeben), sorgt die Spiellogik wieder für Erheiterung. Ein »befriedigend« für den Spieltext (»Bitte wählen Sie einen Beitrag für eine Spende an restauriert historische Gebäude mit dem New Yesterdays Fond«) ist dabei noch wohlwollend. Und daß das eigene Raumschiff in der Nähe von Planeten mit und ohne Autopilot (vor allem aber ohne ersichtlichen Grund) ständig zerschellt, paßt wohl ins Bild.
(Florian Priester, Hamburg)

Drei universelle Lebensweisheiten, die man immer beherzigen sollte: Sei nett zu kleinen Kindern, putze Dir zweimal täglich die Zähne und kaufe ein Spiel erst nach Lektüre des PC Player-Tests. Weitere Meinungen zu Elite II im Streitgespräch in dieser Ausgabe.

Was wird aus 3DO?

Was CD-Spiele angeht, so bitte ich Euch, die Entwicklung der 3DO-Konsole nicht aus den Augen zu lassen. Da ich als Jura-Student ganz in der Tradition des Merksatzes »Wer zwei linke Hände hat, sollte die Rechte studieren« stehe und demzufolge mich das jährlich zu vollziehende Ritual des PC-Tunings alles andere als begeistert, wäre diese Konsole wegen des weniger starken Eingriffs in den Finanzhaushalt und der starken Unterstützung der Softwarehäuser zumindest einen Seitenblick wert.
Zum Abschluß noch zwei Verbesserungsvorschläge. Erstens: Ihr könntet im Rahmen der Spieletests angeben, ob eine CD-Version erscheint, wenn ja, welche Verbesserungen gegenüber der Diskettenversion zu erwarten sind und schließlich (dies speziell bei Adventures) ob englische oder deutsche Sprachausgabe zu erwarten ist. Zweitens: Das Problem mit den hastig abgedruckten Adventure-Lösungen. Ich selbst mußte schweren Herzens Eure Day of the Tentacle-Lösung herausreißen, weil die Gefahr des zufälligen Drüberlesens einfach zu groß ist. Könntet Ihr den Text nicht einfach auf den Kopf gestellt oder noch besser spiegelverkehrt abdrucken? Das wäre meiner Meinung nach besser als die Kodierung von Schlüsselwörtern. Abschließend noch einen Gruß an den Hooters-Fan in der Redaktion (ich tippe auf Heinrich). **(Michael Bernd, Kirkel)**

Mit Ankündigungen von Softwarefirmen zu CD-Umsetzungen ist das so eine Sache. Entweder rücken die Burschen gar keine Informationen raus oder erzählen irgendwelche Geschichten, die dann nicht verwirklicht werden. Wir gehen lieber den sicheren Weg und sagen im Rahmen eines Tests der fertigen CD-ROM-Version, was sich konkret geändert hat. Unsere Experimente in Sachen »Tips-Codierung« haben wir aufgrund der Beschwerden genervter Leser vorerst eingestellt. Der Aufwand, die Seiten mannhaft zu überblättern, ist wohl geringer, als das mühsame Dechiffrieren von Spiegelschrift und ähnlichen Techniken. Die Hooters-Instanz wurde korrekt geoutet; »25 Hours« gilt bei uns ohnehin als Motto in Redaktionsschlußzeiten.

Haste Töne

Ich lese Euer Heft seit der ersten Ausgabe und muß sagen, es gefällt mir (im Vergleich zu anderen PC-Zeitschriften) sehr gut. PC Player unterscheidet sich positiv durch die vielen nützlichen Hardware-Tests, die von Joystick bis Grafikkarte reichen, das Starkiller-Comic in jeder Ausgabe und Eure passend strenge Bewertung, die nicht jedes Spiel zum Hit hochjubelt, sondern nur Spiele, die es verdienen.
Euer Bewertungskasten ist (fast) genial. Doch hier nun meine Kritik: Wieso trennt Ihr nicht den Bewertungspunkt »Sound« in Musik und Soundeffekte auf? Ihr könntet z.B. auch in den Bewertungskasten den Punkt »Sprachausgabe« testen,



bewerten und einfügen, da diese auch zur Motivation beiträgt (Comanche, Dune 2).

(Jan Grobbel, Allensbach)

Wenn wir die Sound-Wertung einmal aufsplitten, sind weiteren Spaltereien keine Grenzen gesetzt. So müßte man dann z.B. die Musik unterschiedlich für AdLib, Soundblaster, General Midi und Roland bewerten. Bevor wir dann einen überlangen Wertungskasten zum Ausklappen haben, halten wir erst mal an dem alten Kompromiß fest: die Sound-Wertung schließt sowohl Effekte als auch Musik ein.

CD-ROM-Evolution

Aufgrund Ihres Artikels über CD-ROM-Laufwerke in Ausgabe 5/93 hatte ich mich für ein Multisession-fähiges Laufwerk mit normaler Übertragungsrate entschieden. Doch beim Durchlesen der Ausgabe 12/93, Rubrik »Schenk' Dir was«, Sparte CD-ROM, traf mich fast der Schlag. »Ab sofort ist nur noch Double Spin aktuell« stand da gleich ganz oben. Ich zitiere Herrn Schneider in PC Player 5/93 wörtlich: »Wenn sie jetzt ein CD-Laufwerk kaufen wollen, reicht ein preiswertes Laufwerk ohne Schnörkel. Die Software-Hersteller müssen weiterhin an die Kunden mit normalen CD-Laufwerken denken«.

Ehrlich gesagt: Ich fühle mich genau schön verladen. Und sicher nicht nur ich, sondern auch andere Leser, die Ihre Äußerungen beherzigt haben. Muß ich jetzt wirklich wieder einmal ins nächste Geschäft rennen und ein Double-Spin-Laufwerk kaufen, um in den vollen Genuß neuer CD-Spiele zu kommen (Rebel Assault, Star Trek, usw.). Viele Leser haben sicher andere Lebensbereiche, die es zu versorgen gilt (z.B. die eigene Familie). Ich nage sicherlich nicht am Hungertuch, bin aber auch nicht bereit, alle drei Monate Hardware-Komponenten für sehr viel Geld auszutauschen.

(Markus Kunkler, Kaiserslautern)

Wir können den Ärger über den Upgrade-Wahn verstehen, aber ganz so dramatisch ist die Lage auch nicht. Die Aussage in Ausgabe 5/93 ist nicht falsch: Alle aktuellen CD-ROM-Spiele laufen vernünftig mit einfachen Laufwerken; inklusive dem aufwendigen Rebel Assault. Man muß sein altes CD-ROM also nicht gleich auf den Müll werfen.

Die Aussage in PC Player 12/93 galt für alle, die sich demnächst ein CD-ROM-Laufwerk kaufen wollen. Tenor: Wer jetzt bei einer Neuanschaffung auf Double Spin verzichtet, ist selber schuld, da sich die Preise für diese Modelle mittlerweile auf Single-Spin-Niveau bewegen. Solche rasanten Entwicklungen in der Hardware-Industrie können wir leider nicht ändern. Und daß Double-Spin-Laufwerke innerhalb von sieben Monaten so schnell im Preis fallen würden, konnte Anfang '93 niemand ahnen.

Disketten-Epilog

Ich beziehe Eure Zeitschrift schon seit geraumer Zeit durch ein Abo. Bis jetzt war ich auch damit sehr zufrieden. Allerdings habe ich in der Ausgabe 12/93 die Heftdiskette vermißt! Ich hoffe doch, daß Ihr diese weiterführt? Um bei diesem Thema zu bleiben: Wenn ich mir die Diskette bestelle, bezahle ich im Endeffekt gut 14 Mark (PC Player DM 6,50 + Diskette DM 8,-). Letzten Monat war ich in Irland und habe mir dort eine englische Computerzeitschrift mit 3 (!) beigelegten Disketten gekauft für nur noch nicht einmal 10 Mark. Verratet mir doch bitte, wieso so etwas in Deutschland nicht möglich sein soll?

Euer Artikel über die neuen Bildschirmschoner war sehr interessant, allerdings möchte ich Euch bitten, mir die Bezugsquellen für »The Disney Collection« über den Versandhandel mitzuteilen. Ansonsten habe ich an Eurer Zeitschrift nichts auszusetzen und hoffe nur, daß Ihr so bleibt und nicht eines Tages einen Teil des Hefts den Konsolen zur Verfügung stellt.

(Jan Schreiber, Kiel)

Ohne die Kalkulation der englischen Kollegen zu kennen, möchte ich auf die niedrigeren Kosten für Heft und Diskette verweisen. Es war schon immer ein etwas teureres Vergnügen, eine Zeitschrift komplett in Deutschland zu produzieren. Bei solchen Rechenexempeln möge man auch bitte berücksichtigen, wieviel in die Heftqualität gesteckt wurde (Anzahl redaktioneller Seiten, Papier, Qualität der ohnehin permanent unterbezahlten Redaktion). Aber just weil wir ein vernünftiges Preis-Leistungsverhältnis bieten wollen, haben wir das Thema Diskette zugunsten des CD Player-Projekts zurückgestellt (mehrere hundert Megabyte Software plus Zeitschrift für 19,80 Mark).

Aus lizenztechnischen Gründen darf der Disney-Schoner z.Zt. nicht offiziell in Europa verkauft werden. Ein USA-Importeur kann eventuell weiterhelfen; mögliche Ansprechpartner finden sich unter unseren Inserenten zur Genüge. Videospielkonsolen haben in PC Player nichts verloren.

Und die Moral von der Geschicht'...

Als erstes ein Lob an Euch und Eure Zeitschrift. Ihr versteht es, die Texte lustig zu gestalten – vor allem das Finale! Auch finde ich es gut, daß Ihr einen Teil Eures Heftes dem CD-ROM widmet. Außerdem wird's jetzt langsam Zeit, daß Ihr ein Buch, oder noch besser eine CD mit allen Starkiller-Folgen herausbringt!

Kritisieren kann ich zwar nicht viel, aber es wäre besser, wenn Ihr Punkte wie Grafik, Sound, Bedienung und vielleicht auch Moral grafisch darstellen würdet. Drückt Euch aber nicht davor, darauf hinzuweisen, wenn in einem Spiel Krieg oder Gewalt verherrlicht wird.

(Jan Scholz, Bad Bentheim)

Wie sollten bei einer Ethik-Wertung die moralischen Maßstäbe angelegt werden? Wir bleiben lieber bei der »Jeder möge das für sich entscheiden«-Methode: Bei extrem kriegerischen Inhalt eines Spiels weisen wir im Text darauf hin; die Gesamtwertung bleibt davon unbeeinflußt.

WORK IN PROGRESS
PC PLAYER 3/94

! PROMINENTER SCHONER-SCHUB

Glauben Sie's oder glauben Sie's nicht: Es gibt wieder jede Menge neue **Bildschirmschoner** für Windows. Die putzigen Selbstzweck-Programme werden immer origineller und abgedrehter. PC Player testet neue Screen Saver, die auf prominenten Comic- oder Filmvorlagen wie »Garfield«, »Jurassic Park« und »Terminator 2« basieren. Am Schluß wird abgerechnet und mit der etablierten Konkurrenz verglichen: Welche Schoner-Module sind am coolsten?



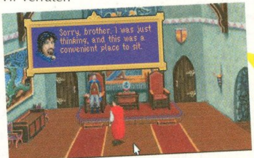
Der Garfield-Bildschirmschoner macht Windows für Katzenfreunde attraktiver

! FESTE AUF DIE PLATTE

Das waren vielleicht Zeiten, als wir alle noch jung, idealistisch und mit einer 20-Byte-Festplatte zufrieden waren. Mittlerweile frißt jedes selbstbewußte Spiel den Plattenplatz im Handumdrehen weg. Wenn Sie nebenbei noch ein paar Windows-Anwendungen dazu installieren, ist die Hard Disk im Nu vollgepackt. Die Preise für dicke **Festplatten** sind gehörig gerutscht – oder reicht ein Double-Space-Programm aus? Wieviel MByte braucht der Mensch? Wie war was gleich wieder mit IDE und SCSI? Wir verraten Ihnen in der nächsten Ausgabe alles, was Sie schon immer über Festplatten wissen wollten.

! DURCH DIE WÜSTE

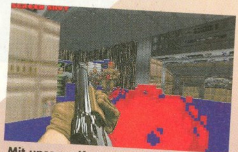
Kaum hat sich Las Vegas von der Gruppenauslosung zur Fußball-Weltmeisterschaft erholt, steht mit der **Winter-CES** das nächste Großereignis an. Die gesammelte US-Softwareprominenz stellt ihre Frühjahrskollektion an leckeren, taufrischen Spielen vor. Unser Boris Schneider macht mitten im Januar das Messezentrum in der amerikanischen Wüstenmetropole unsicher. Sein Bericht von den Show-Neuheiten ist uns nächsten Monat einen ausführlichen Sonderteil wert.



Dragonsphere: Brüderlicher Zwist unter Königskindern

! TIPS & TRICKS-FESTIVAL

In bewährter Vierfarb-Pracht präsentiert sich unser großer Tips-Teil. Der Schwerpunkt liegt wieder bei **Komplettlösungen** – natürlich an einem Stück und nicht über fünf Ausgaben verteilt. Konkret können Sie sich unter anderem mit Hilfen zu **Goblins 3, Police Quest 4** und **Doom** rechnen. Dazu kommen viele Cheats sowie Paßwörter in »Klein und fein«.



Mit unseren Karten zu Doom finden Sie jeden Geheimgang

! SCHÖNE SPIELE

Die Tage sind noch kurz, die Nächte klamm – aber die endwinterlichen Frösteleien sind traditionell mit reichhaltigen Spiele-Ausstößen verbunden. Unsere unverbindliche Test-Prognose für die nächste Ausgabe umfaßt diesmal **Magic Death** (Krimi-Adventure, exklusiv auf CD-ROM), **Dragonsphere** (das neue Microprose-Abenteuerspiel mit Fantasy-Story) und **Strike Commander CD-ROM**: Welche Verbesserungen gibt's gegenüber der Disketten-Version?

All dies und viele weitere **Spieletests, Tips, News und Features** rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

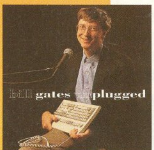
Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 3/94 erscheint am 9. Februar

FINALE

Bill ohne Strom

Auf MTV feiern Stars mit »Unplugged!« ihre größten Erfolge. Die Akustik-Konzerte sind als Platten mächtig Charts-verdächtig. Bestes Beispiel: Eric Clapton, dessen Unplugged-Album zum Bestseller wurde. Doch Vorsicht, Eric, ein aufstrebender Jung-Musiker aus Redmond, Washington, kupfert deine Songs einfach so ab. Auf der Comdex-Messe in Las Vegas verteilten Microsoft-Mitarbeiter erste Raubpressungen der »Bill Gates: Unplugged«-CD. Drauf enthalten sind spannende Neukompositionen wie »OLE 2.0 Demo« oder »Microsoft at Work« sowie (als Videoclip!) eine ältere Rede von Bill. **(bs)**





Original und Fälschung: Wenn Sie die 20 Fehler im Bild links ankreuzen und das Bild an Microsoft einsenden, erhalten Sie einen kostenlosen Produktkatalog.

Backup ist gefährlich

Wie erschüttert man das Vertrauen in die Computertechnik? Ocean hat eine besonders nachhaltige Methode gefunden. Nachdem in der Anleitung von T.F.X. davor gewarnt wurde, die Disketten Magnetismus oder Röntgenstrahlen auszusetzen, folgt paradoxerweise nicht die Aufforderung, Sicherheitskopien zu machen (wie in jedem anderem PC-Handbuch dieser Welt). Vielmehr weißt Ocean darauf hin, daß man durch Kopieren das Original zerstören würde (was technisch natürlich absoluter Mumpitz ist). War diese erste Seite schon erheiternd, gibt es auch auf der letzten Seite des Handbuchs ein Kleinod britischen Humors. Nachdem ein paar Dutzend Kapitel lang der richtige Einsatz von Bomben, Raketen und Kanonen beschrieben wurde, schließt die Anleitung mit den Worten, daß T.F.X. ein ganz friedliches Spiel sei. Das hätten wir nicht geahnt. **(bs)**

Der optimale Kopierschutz? T.F.X. zerstört sich beim Backup angeblich selbst.

VORSICHT!

Disketten sind wie Musikkassetten und Videobänder magnetische Datenträger. Die Disketten keinen Röntgenstrahlen oder starken magnetischen Feldern aussetzen, da hierdurch die gespeicherten Daten gelöscht werden. Versuchen Sie nicht, diese Daten durch 'backup' zu sichern, da hierbei die Daten zerstört werden können.

UND SCHLIESSLICH

Wir verabscheuen Krieg, aber manchmal muß man Feuer mit Feuer bekämpfen. TFX ist im wesentlichen eine friedliche Simulation. Wir haben Massenvernichtungswaffen vermieden und es vorgezogen, uns nur auf militärische Ziele oder all das zu konzentrieren, was in der Lage ist, einen Krieg auszulösen ... und die Einleitung eines sofortigen Kriegsgerichtverfahrens für wahllose Handlungen gegen Zivilisten oder einen Verstoß gegen Befehle vorgesehen.

Absolut friedlich – sieht man mal von Kleinigkeiten wie einem Kriegsgericht ab...

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Die Gerüchteküche brodelt: Nachdem sich das Erscheinen unseres »Rock'n ROM«-Artikels in dieser Ausgabe herumgesprochen hat, entwickeln immer mehr Plattenfirmen CD-ROM-Titel. Nachfolgend fünf Rockstar-Projekte, die PC-Besitzern gerade noch gefehlt haben.

Platz 5: COMEBACK-GRUFTIES

Penetranter als die Rückkehr der reitenden Leichen: Modrige Alt-Stars, die zur Bewältigung aufgelaufener Steuerschulden ein Comeback nach dem anderen androhen. Während die Musik solcher Wiederauferstehen wie Smokie und Uriah Heep gespielt wird, tüfteln Sie an einem »Vorher/Nachher«-Bildschirmpuzzle.

PLATZ 4: MICHAEL JACKSON UND DER TÖLZER KNABENCHOR

Songtitel wie »I'm bad« oder »Dangerous« bekommen in diesen Unplugged-Versionen eine ganz neue Bedeutung.

PLATZ 3: SAMPLE ME!

Vanila Ice klaute den Baßlauf von »Under Pressure« für »Ice, Ice Baby«. Was Superstars können, schaffen Sie doch mit links! »Rename me!« bietet 20 klassische Rock-Songs aus den letzten drei Jahrzehnten inklusive Plünder-Editor. Sampeln Sie einfach ein paar Takte, setzen Sie sie endlos aneinander und tippen Sie einen Text ein (Word-kompatibel).

PLATZ 2: VIRTUAL MADONNA

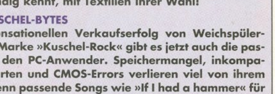
Darauf haben Sie schon immer gewartet: Madonnas anspruchvollste Songs mit Karaoke-Modus zum Mitstöhnen! Schaffen Sie die Maxi-Version von »Erotica«, ohne daß ein »Ooh!« oder gar ein »Uuh!« falsch im Takt gehaucht wird? Als Bonusspiel gibt es gar die Madonna-Anziehpuppe – bedecken Sie all die langweiligen Körperteile, die man aus Zeitschriften und TV schon auswendig kennt, mit Textilien Ihrer Wahl!

PLATZ 1: KUSCHEL-BYTES

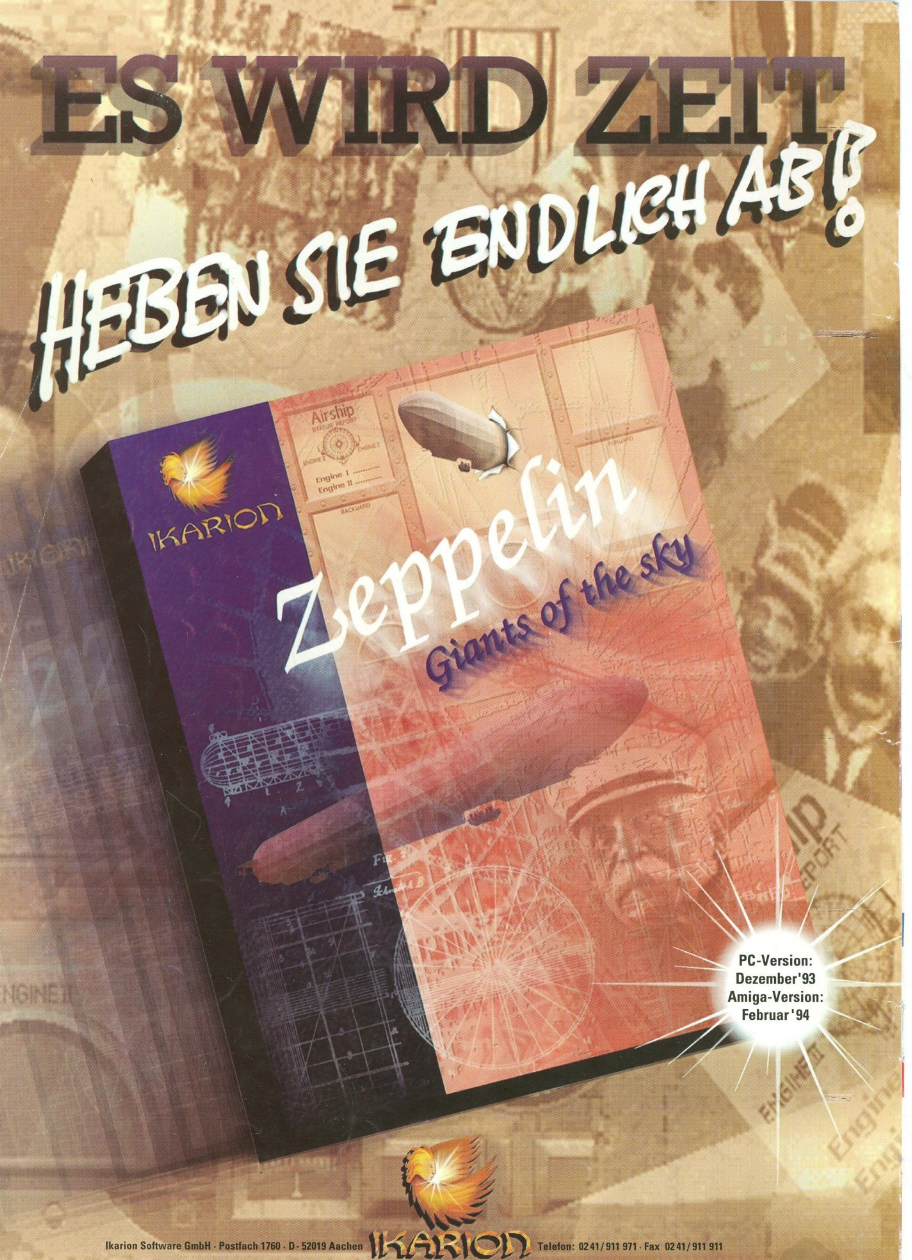
Nach dem sensationellen Verkaufserfolg von Weichspüler-Compilations Marke »Kuschel-Rock« gibt es jetzt auch die passende CD für den PC-Anwender. Speichermangel, inkompatible Soundkarten und CMOS-Errors verlieren viel von ihrem Schrecken, wenn passende Songs wie »If I had a hammer« für Entspannung sorgen. (hl)

Moderne Zeiten

Während Spielehersteller normalerweise von Ihnen das jüngste DOS (am besten gleich MS-DOS 6.2) fordern, geht das Spiel »Ökolopoly« andere Wege und fordert Sie zum »Downgrade« auf. In der jüngst erschienen Version 3.0 (dicker Aufkleber »NEU!« auf der Packung) erscheint während des Installierens eine Dialogbox, die uns vor Problemen mit MS-DOS ab 4.0 aufwärts warnt. Und wehe, Ihre Festplatte ist größer als 32 MByte – mehr Platz braucht heute (bis auf Strike Commander-Spieler) ja wohl auch niemand...



Kein Witz: Diese Dialogbox ist in der Ökolopoly-Version vom September 1993 zu sehen.


ES WIRD ZEIT
HEBEN SIE ENDLICH AB!?
IKARION
Zeppelin
Giants of the sky
PC-Version: Dezember'93
Amiga-Version: Februar'94
IKARION
Ikarion Software GmbH · Postfach 1760 · D - 52019 Aachen
Telefon: 0241/911 971 · Fax 0241/911 911